KÆMPE-TILLÆG: EKSTRA BLAD MED SNYDE-POKES

4. ÅRGANG, NR. 2 – MARTS/APRIL 1988 – KR. 32,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

# SOFT

STORTEST: SÅ GODE ER DE NYE SPIL

GRATIS: SÅDAN GENNEMFØRER DU SPILLENE

VIND: ATARI SPILLECOMPUTER

VIND: SEGA SPILLECOMPUTER

KÆMPE-DYST: HVILKE TV-SPIL ER BEDST?

BAG KULISSERNE: HER LAVER DE 90'ERNES SPIL

EKSPERTEN TALER UD: SÅDAN FÅR DU SUCCES MED COMPUTERSPIL

INDENI: STORT RIV-UD BLAD MED HEMMELIGE SIDER



ALT OM DE NYE COMPUTER-SPIL TIL COMMODORE 64/128, AMSTRAD OG AMIGA

# DRØMME ER GRATIS.




# HOLD OP MED AT DRØMME.




# AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR
DANSK OPSTARTPROGRAM
BRUGERVENLIGHED
INTUITION
MUS

ÆGTE MULTI-TASKING
FANTASTISK GRAFIK
ANIMATION
4.096 FARVER
HØJ OPLØSNING

FLEKSIBILITET
MUSIK I STEREO
SYNTHEZISER
TALE
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:
VIDEOREDIGERING
CAD
DESIGN
UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING
BILLEDDIGITALISERING
MIDI
WORD PERFECT

**Commodore**
*Fordi fremtiden forlængst er begyndt.*

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE.

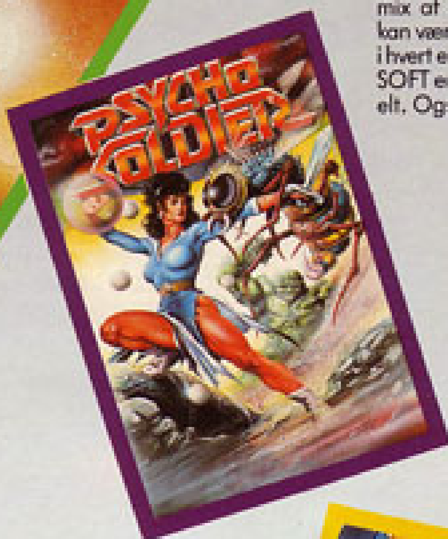
# SOFT



SOFT er her igen! Og dennegang er vi hos dig med et blad, der for alvor flytter klodser i din dataverden.

Se bare på vores reportager om 90'ernes spil, vores stærke PULS-nyheder eller vores gigantstore Top Secret gratisblad. Fås den slags bedre? Undskyld, hvis vi skamroser os selv, men helt ærligt: SOFT-teamet har slidt lidt ekstra for at gøre også dette nummer til noget helt specielt.

Vi vil ha' dig til at trykke fireknappen i bund og fyre den af, så det giver genlyd i hele nabolaget. Så derfor har vi pakket dette blad med varme nyheder, saftige SOFT Checks, fantastiske pokes og rablende reportager fra hele verden. Et råsejt mix af alt det tykke, du kan være sikker på, du får i hvert eneste SOFT. Hvert SOFT er noget helt specielt. Også denne gang.








**Ansvarshavende udgiver:**
Klaus Nordfeld

**Chefredaktør:**
Rasmus Kirkegård Kristiansen

**Redaktion:**
Erik Lennings Larsen
Sven Bilén

**Medarbejdere:**
Torben Fløisdorff
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang
Hans Henrik Bang
Hanne Kristiansen
Claus Leth Jeppesen
Christian Mortensen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

**Foto:**
Tobish Fotografi
m. fl.

**Produktion:**
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design

**Annoncer:**
Annoncechef Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

**Abonnement:**
Yvonne Rueholm Petersen
Tel: 01 91 28 33

Et årsabonnement koster kr. 180 (frit leveret)

**Distribution:**
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523




Næste nummer udkommer 21. april.

# SOFT·MAIL

**SKRIV TIL SOFT MAIL**
"Blød Post"-manager Hanne sidder klar og venter på netop DIT lille brev. Så hvadenten du har en klage, en ros eller slet og ret et spørgsmål, skriver du til:
SOFT Mail
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.
Du kan være anonym, men vi skal vide dit navn og adresse. Ingen breve svares personligt, og Hanne forbeholder sig retten til at forkorte. So be it.



SOFT Mail's Hanne-pande-kaffekande sidder klar med kuverterne og den store brevmaskine. Her er dagens posthøst...

**Hanne-pigen er tilbage i brevsprækken for at svare på DINE breve om dette og hint. Har du spørgsmål, kommentarer, problemer, ris eller skældud: Skriv dem ned og send dem ind...**

## Den første gang...

Hej Hanne!
Jeg købte SOFT første gang i maj/juni '86 (Uridium-forside) og har siden været en trofast læser af magasinet og har stort set altid ment, at bladet var enormt godt.
Dog er der 2 ting, jeg mener er dårligere nu end i starten...
For det første synes jeg, at det er noget lort, at I har fjernet billederne af anmeldernes grimme ansigter, de var med til at gøre anmeldelsen bedre...synes jeg.
For det andet synes jeg, det er irriterende, at I er startet med det nye pointsystem (det med stars), når man nu lige havde vænnet sig til det andet (00-13). Nu er det jo også blevet umuligt at sammenligne med tidligere spil (hvor mange stjerner får "Delta" f.eks.?).
Men der er selvfølgelig også MANGE ting, som er blevet bedre siden start.
Jeg er en STOR fan af den fantastiske finne, Stavros Fasoulas spil ("Sanxion", "Delta" og "Quedex"). Jeg har alle 3, men kunne godt tænke mig at vide, hvad det næste bliver.
Hvorfor laver I ikke et indslag i bladet om gamle spil (82-84) eller endnu ældre til CBM-64, det kunne være skide sjovt.
Og så lige til sidst, hvad p..... er meningen med at give "Slapfight" 7 i grafik? det spil skulle efter min mening MINDST have 9 (på Commo'en) og i stedet 7 i lyd.
Udover disse ting har jeg ikke andre forslag/klager og håber, at I vil fortsætte det gode arbejde.
Stor hilsen til dig og SOFT,
Karsten Hansen, Frederikshavn.



Hej Karsten!
Du er ikke den eneste, der har brokket sig over vores nye pointsystem. Men vi ændrer aldrig nogle ting her i bladet uden grund, og i dette tilfælde, GODE grunde...
For det første er der en del af vore yngre læsere, der simpelthen ikke kender til 13-skalaen, da de får karakterer i skolen via "udmærket", "tilfredsstillende" osv. eller overhovedet ikke er begyndt på alt det med karakterræs.
En anden grund er, at SOFT også udkommer i vores broderland Sverige, hvor deres karaktersystem foregår under helt andre rammer.
Derfor har vi skippet alt det med systemer og regler og ganske enkelt opfundet vores eget pointsystem med en helt speciel SOFT-definition.
Og når alt kommer til alt, så drejer det sig jo bare om tilvænning. Ikke!!!
Det næste fra Stavros Fasoulas hånd bliver...ja, det ved jeg desværre ikke, det er jo en forretningshemmelighed, men jeg synes nu også, at overraskelser er det bedste, der findes!
Gamle spil bliver der heller ikke noget af, det ville være ligesom at læse avisen fra i går, og det er der ikke meget sjov ved...
Hanne.

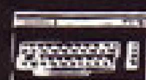


## Coin-ups

Hej Hanne.
Findes spillene "Out Run" og "Jackal" på 64'eren?
Har de været i SOFT-Check?
I øvrigt synes jeg, at SOFT er et godt blad!
Venlig hilsen,
Hans-Ole (Olly) Nielsen.



Hallo Olly!
Det må jeg nok sige... der har du ellers fået fat på noget af et øgenavn, hva'?!? Hvem har dog fundet på det?? Din mor? Ja, jeg tænkte det nok!
Og så dine spørgsmål!! De er vel nok nuttede.
Om "Out Run" og "Jackal" findes? Jamen det ved du da!
Og det er vel nok en lille pudsig ting, at du spørger, om de er blevet testet, for det er de sørme, i hvert tilfælde "Out Run", og så lige i det nummer du sidder med i hånden for øjeblikket. Sjovt ikke!
Nå, men pulle for denne gang, og så hils lige din mor fra mig, vil du ikke nok...
Hanne.

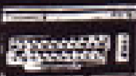


## Har du en tilladelse?

Til Hanne.Hej, jeg hedder Thomas. Jeg vil spørge, om jeg kan få tilsendt en opskrift på et copy-interface til Commodore 64?
Hilsen,
Thomas Schmidt, Fredericia.



Jamen dog, din lille halvkriminelle gut!
Sådan noget spørger man da ikke om. Det er jo forbudt...
Fy skamme!!
Hanne.



## Listprotect

Hej Hanne!
Mig og min bande, Team Fladsaa, har et kæmpeproblem, for når vi laver vores egne små opfindelser, vil vi gerne undgå, at andre går ind på listen.
Så vil du ikke nok hjælpe os med et lille tip til at lave snydelist?
PS: Håber du kan hjælpe os.
Hilsen,
Team Fladsaa, Næstved.



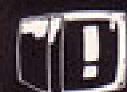
Til Team Fladsaa.
Jeg tror bestemt ikke, I er ene om problemet, så derfor håber jeg, at også mange andre kan få gælde af følgende simple tip.

Listprotect er:
10 REM (SHIFT L)
20 ....30 ..Altså:
Sørg for, at den første linie altid er med "REM" efterfulgt af et tryk på "SHIFT" og "L". Så vil andre ikke kunne liste programmet. Håber, det hjælper!!
I øvrigt: Tak for hjerterne!
Hilsen Hanne.



## Oppe på Grønland

Kære Hannemor!
Vi er to gutter fra det nordlige Grønland.
Af hensyn til vore mange fans bor vi helt heroppe på Grønland. Vi her i det nordlige syn's, Jeres blad er FF (Fimse Fedt), selvom vi må læse det med vanter på!!
Vi har se'fø'li' et par spørgsmål, de lyder sådan:
1: Hvad hedder det bedste strategispil (krigsspil) på markedet til C-64'eren?
2: Hva' med en anmeldelse af alle constructions kit'er på markedet?
3: Hvorfor har du en Amstrad? Hvor er det synd, at nogle har andet end en Commodore. Disse elendige plastickasser, som Amstrad og Spectrum og alt det andet l... burde forbydes ved lov over hele verden.
Vi, som troede at du, Hane, var en fornuftig lille skolepige, fik et chock den dag vi læste, at du havde en Amstrad og måtte straks gå til psykiateren og fortælle, hvad vi havde læst.
Og hvorfor er Morten så ubeskrivelig elendig, tænk at få løn for det, han skriver! Utroligt! De andre er såmænd gode nok, især ham Hans-Henrik!
4: Hvad med computerplakater inde i bladet, det gør ikke noget, at bladet bli'r lidt dyrere, - det bliver jo ikke dårligere af den grund.
Ellers tak for et skide godt blad! De to friske from Attu in Greenland,Ense and Jayken.
PS: Håber, du er bedre end Chris, for sidst, vi skrev, kom det ikke i bladet.
Signeret: Jayken.

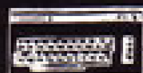


Til Ense og Jayken.
Jeg kan den onde lyne mig godt forstå Chris, hvis hun ikke ville gengive SÅDAN en gang pladder på SINE sider!
Bare jeres spørgsmål!! De er dybt bløde, lige til en klar Arne! Man kan da for alt på asfalten sige sig selv, at det mildest talt er umuligt at udnævne markedets bedste strategikrigsspil. Nogle er helt vilde i varmen med "War Games", mens andre ånder og lever for "Tobruk" eller "NATO Commander". Sådan er det bare. Smag kan ikke diskets....disku.... kan man ikke skændes om!!!
Og så vil I have en anmeldelse af alle Constructions Kits på markedet. I må da være syge i hovederne.... Eller bliver man bare sådan, når man har været oppe at dyrke sne et par måneder?!?

ALLE!! Ved I, hvor mange der findes... det ville svare til, at I skrev ind til Bil & Motor og bad om en test af alle stationcars på markedet. De ville grine af jer!

Desuden behøver I ikke bekymre jer om min Amstrad, I skulle tværtimod bekymre jer, hvis jeg ikke havde den. Så ville I nemlig aldrig nogensinde komme til at læse de sorte sider igen. Og det ville I jo for alt i verden ikke gå glip at, vel!!

Til sidst kan jeg oplyse jer om, at vi arbejder på sagen med hensyn til de længe ønskede plakater, - alt, hvad I kan gøre er at købe bladet og vente. For som Orla siger: Det er forventningens glæde, der er størst...
Dybt farvel fra,
Hanne.



## Eksamen

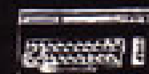
Hejsa Hanne.
Til lykke med de bedste sider i SOFT! (Smiske smiske).
Jeg har et par meninger om ting i SOFT, ting, som jeg håber vil skabe lidt debat på disse sider.
PULS:
Bare skær en side ned på PULS. Den kan bruges bedre i SOFT MAIL. Nu er det ikke sådan, at jeg har noget imod PULS, det er bare for langt!
Karakter: 9
SOFT MAIL:
Supergodt. Bare sejt, mand. Kun een ting kan gøre det bedre: en side fra PULS og dette brev, så vi får lidt debat.
Karakter: 13
SOFT CHECK:
Uuuups. Første gang, jeg så Jeres "new look" på SOFT CHECK, troede jeg (helt ærligt), at det var EL CHEAPOS.
OG billerne (billederne)! Hvor er de? Når de er der, kan man hurtigt se, om spillet er godt. Og man føler det næsten, som om man kender Jer, når der er nogle billeder.
Og stjernerne? Hvad skal vi nu med stjerner? Karakterer er da gode nok. Prøv og hør' her: Man kigger under grafik: 5 stjerner. det betyder, at man skal købe spillet. På grund af sej grafik?! Ikke på vilkår!

Karakter: 03 (indtil videre)
EL CHEAPOS:
Gåt initiv! Så'n skal den bare kringles!!
Det er jo ikke alle, der smider 200 kr ud på et spil. Meeen.... stjernerne! Det trækker nedad!
Karakter: 10
AAA:
Sejt med svindlerier. Nogle spil er bare for svære! Bedre hvis det altid var samlet i et blad, - det er nemlig SÅ træls at rode alle sine SOFT'er igennem, bare for et enkelt POKE.
Karakter: 11
ELLERS TIL LANGE TESTS:
Godt, sålænge der højst er 3 i hvert nummer og, at de højst fylder 2 sider hver.
Karakter: 10
KONKURRENCER:
God ide!
Karakter: 11
REPORTAGER & ARTIKLER:
Det er udmærket.
Karakter: 9
Og så lidt ris (græd ikke, Hanne). En overgang havde I det sådan, at der var 1-2 programmer til hver 'puter. Kom med det igen!
Hvornår kommer der plakater inde i bladet?
Kan du ikke komme ind på midtersiderne? (Som plakat med autograf)?
BLØDlig hilsen,
Carsten Sørensen, Horsens.



Hej Carsten!
Du skal have tak for dit brev, - herinde på redaktionen er vi altid modtagelige overfor kritik af enhver slags (der var selvfølgelig nogen, der jublede mere end andre!) Samtidig skader en god gang debat nu aldrig, især ikke, hvis den er saglig og ikke bare en omgang Commodore/Amstrad-huggeri!

Din og mange andres drøm om midtersideplakater bliver måske inden længe opfyldt, men mig klemt inde på de midterste sider får du nu aldrig, jeg findes ganske enkelt ikke i 22.000 eksemplarer! Hanne.



## Noget for noget

Hej Hanne.
Jeg synes, SOFT er et supert blad, og mine yndlingssider er EL CHEAPOS og SOFT MAIL. Jeg elsker at spille og jeg har en C64'er. I spilsamlingen har jeg bl.a. Firebird-spillet "Gunstar". Det har jeg lidt problemer med. Og så vil jeg spørge, om du har nogle POKES eller tips til det.

Forresten har jeg et tip til 64'er versionen af "Barbarian". Man skal hele tiden holde fireknappen nede, og man skal hele tiden holde joystikket den modsatte vej af, hvor modstanderen står; -således, at du prøver at hugge hovedet af ham. Så garanterer jeg, at man kommer igennem de tre første runder af spillet uden problemer.

Måske virker det også på andre maskiner.
Hilsen,
Turgay, Værløse.



Hej Turgay!
Jeg har desværre ikke lige det rette "snyd" lige her i øjeblikket, men det ville da ikke være andet end rimeligt, hvis nogle kvikke læsere indsendte nogle Tips & Tricks til f.eks. "Gunstar", så du kan komme videre. Især, når du har rystet noget snyd ud af ymerdåsen. Desuden har den første, der finder frem til dir Gunstar-trick (og sender det hertil) mulighed for at vinde et spil.
Hej fra Hanne.




*Hotte rygter, brændvarme nyheder og rygende hede sladderhistorier. Det er blot nogle af ingredienserne i PULS, de mest aktuelle nyhedssider i den danske software-verden...*

# TRÆN TIL KRIGEN

Efter succesen med de mange **Vietnam**-film (**Platoon, Hamburger Hill, Full Metal Jacket** m.fl.) er spilfirmaerne nu i fuld gang.
Fra Ocean er **"Platoon"**-spillet kommet som efterfølger til deres netop udgivne **"Combat School"**, hvor du som en ung soldat blev sendt på skole for at lære kunsten at begå dig i krig.
Det var åbenbart en god ide, har de syntes hos **Cascade Games**. De har nemlig netop købt spilrettighederne til **Paul Hardcastle**s Vietnam-sang **"19"**, der vil blive udgivet som computerspil i to dele.
Første del hedder forståeligt nok "19 - Part One" og her er undertitlen **Boot Camp**. Du skal overleve en af USA's hårdeste militære træ.nings-skoler, og er du god nok, får du snart lov at købe "19 - Part Two", et selvstændigt spil med undertitlen **Vietnam**. I sidste spil bliver du transporteret til krigsskuepladsen i det fjerne asien og så er det ellers bare med at kæmpe med alle midler, hvis ikke de gule skal vinde.

# FRA ATARIS FADER

I USA er **Nolan Bushnell** et navn, mange af de gamle i softwarebranchen kan nikke genkendende til.
Nolan Bushnell er nemlig manden, der i sin tid opfandt computerspillene. Det var helt tilbage i '72, hvor han skabte verdens første spil - kaldet **Pong** - og stiftede **Atari**. Han ombyggede sin garage i Sunnyvale, Californien, og indrettede kontor istedet.
Efter en tid med stor succes, solgte han i 1976 Atari (som på det tidspunkt kun producerede spil) og blev millionær på handlen. Siden da har han forgæves forsøgt at få en succes af samme dimensioner, bl.a. med noget så vildt som **Petsters**, en slags robot-tøjdyr, der reagerer på lyde og på lys. Indtil nu har firmaet bag Petsters, **Axlon**, kun tabt penge på projektet, og rygter siger, Nolan Bushnell derfor har kastet sig over en anden del af branchen.
Computerspillenes "far" skulle efter sigende være i gang med at lancere "Ataris barnebarn" i form af et videospilsfirma, der skal stå bag arcade-spil i grillbarerne og biograferne. At dømme efter hvad vi tidligere har set fra Bushnell, må der her være tale om noget ret sensationelt...

# GOOD OLD DAYS...

Husker du... Sådan starter en pressemeddelelse fra det nystartede amerikanske spilfirma **Thunder Mountain**, en underafdeling af **Mindscape** (dem med **Defender of the Crown** og **King of Chicago**).
Grunden til, at de vil have de små grå i arbejde, er, at de lancerer en ny serie spil for alle os nostalgikere rundt omkring. Det drejer sig i al korthed om, at de for en billig penge vil genudgive en lang serie "klassikere" blandt computerspillene, altså spil, som vi husker dem fra dengang farfar var ung (well, næsten... dengang Deres chefred. var ung, så i det mindste...)
Som chefen for Thunder Mountain Software, **Roger Buoy**, siger det:
- Gode spil dør aldrig. Derfor vil vi nu lancere en serie spil, der i mange mange år har ligget blandt favoritterne hos de inkarnerede computerfreaks.
Og ganske rigtigt: Det er den ægte vare fra de gode gamle '81-dage i arcade-hallerne. Thunder Mountain nu sender ud til den frie verdens 64'ere, IBM'ere og Apples. Se bare på et par af de første titler, og du vil næsten kunne genopleve fornemmelsen af din ungdomskærestes klamme hånd på opdagelsesrejse i dine underbukser, eller hur?
**Pac Man, Ms. Pac Man, Dig Dug, Pole Position** og **Galaxian**. Hvad siger du så? Good old days are here to stay!



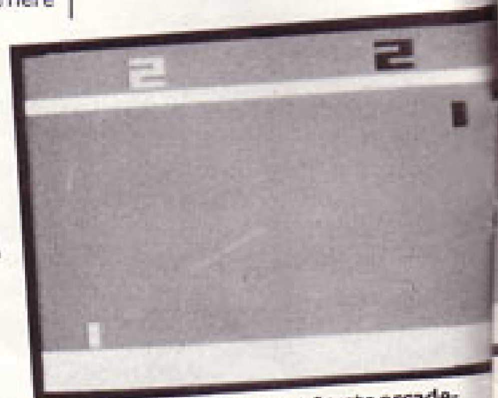

**Under dæknavnet "Ricochet" vil Mastertronic nu til at genudgive en serie gamle (men stadig spilleværdige) fuldpristitler fra Activision til lavpris.**

# KARATE PÅ AMIGA

Slå, spark og råhærg!
Et tidligere Commodore-64 spil, **Moebius**, er nu også kommet i udgaver til såvel **Amiga** som **Atari ST**.
Spillet udgives af **Origin Systems Inc.** fra USA og er et af de seje volde-spil med masser af blodig karate-action. Er du rå nok, kommer du til at dyste på varierede slagmarker i alskens karatekneb.
**Ray Evitts**, produktionschef hos Origin Systems, spiller selv **Moebius**. Og ikke bare derhjemme - han bruger rent faktisk det meste af sin arbejdstid på spillet, hvilket dog ikke generer hans arbejsgivere det mindste:
- Det beviser bare, at spillet i den nye Amiga-version er lige så godt, som det var på 64'eren, siger de.



**Nolan Bushnell. Manden, der opfandt verdens første computerspil og stiftede Atari.**

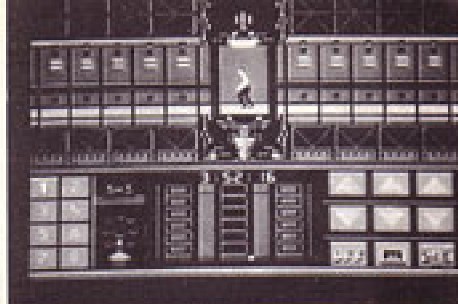



**Sådan så det ud, det første arcade-game nogensinde! Vi skriver '72 og grafikken i "Pong" er kedelig sort/hvid med store grimme klodser. Du skal holde en bold inde på skærmen.**





I "19" skal du kæmpe hårdt for ikke at tabe Vietnam-krigen. Spillet er bygget over Paul Hardcastles sang og sælges i to dele.



Impossible Mission II. Denne gang er det endnu mere "impossible" end i forgængeren, det gode gamle Epyx-hit.

# SPIL-GENBRUG




Drøm dig tilbage til teenagetiden og dit første kys: Et amerikansk firma vil nu relancere en serie alltime klassikere fra computerspillenes gode gamle dage.

Computerspil har det ligesom plader: Efter et bestemt stykke tid kan de ikke længere sælges, så er de nemlig uaktuelle (måske fordi de allerede er ude i piratkopier kort tid efter lanceringen).

Nu har billigspilseksperten **Mastertronic** sammen med fuldprisfirmaet **Activision** besluttet at gøre noget ved den sag. Ideen er ganske vist set mange gange før, men ikke desto mindre fortjener den omtale.

Når Activisions spil ikke længere kan sælges til vejledende pris i forretningerne, er det planen, at de skal genudgives under **Ricochet**-navnet til en billigere penge (omkring 40 kroner mod før ca. 179,-).

Aftalen med Mastertronic går ud på, at Mastertronic overtager rettighederne til samtlige Activision-spil, når de har været på gaden i et bestemt stykke tid - typisk et år. Herefter vil de samme spil så altså blive genudgivet i billigspilsæsker, men uden andre ændringer iøvrigt.

Activision-boss **Rod Cousens** (tidligere chef for bl.a. **Quicksilva**) siger til SOFT, at i en branche, hvor levetiden for produkterne er kort, er det profitabelt for alle, at de kan genbruges som billigspil.

De første relanceringer af gamle Activision-spil er allerede udgivet. Det drejer sig om **Ghostbusters**, **Eidolon** og **Ball Blazer**.

# ELVIN ER TILBAGE!

Husker nogen Elvin Atombender? Den gale videnskabsmand, der i hedengangne **Impossible Mission** havde sat sig for at ødelægge alt levende liv på Guds grønne pixeljord.

Well, vi ser en sky af hænder rejse sig, så der må trods alt stadig være nogen, der endnu spiller det gode gamle **Epyx**-hit.

Nu er der gode nyheder til de inkarnerede freaks:

Epyx har netop meddelt, at efterfølgeren - **Impossible Mission II** - er ved at være på gaden. Og at dømme efter de tidligere pressedemos er spillet faktisk slet ikke så ringe.

Du skal finde en sikker vej igennem Elvins hovedkvarter og undgå de dødbringende robotter, han har bygget for at forsvare sig. Gennemsøg hvert enkelt rum et efter et og find kodenumre, så du kan fuldende missionen og neutralisere Elvins atombomber.

Hvis du finder Elvin og uskadeliggør ham, bliver det først for alvor svært. Nu skal du nemlig ud igen! Forbi dræber-robotter, vagter, miner, fælder i gulvet og elevatorer, der ikke virker. Jo, det her hedder ikke "Impossible" for ingenting...

Gang i den.

# BRÆTSPIL FRA ØSTEN

Et engelsk firma, **CDS Software**, har en helt speciel forkærlighed for "kedelige" computerspil: De står bl.a. bag de kolossale succeser **Colossus Chess** og **Colossus Bridge**.

Nu har de kastet sig over endnu et hjemme-spil: **Mah-Jong**.

For de, som ikke kender denne omgang udfordring til tænkeren, kan vi oplyse, at det drejer sig om et brætspil, der oprindeligt blev opfundet langt ude i det fjerne Østen i meget, meget gamle dage (før farfar var ung).

Med koloniseringen bragte briterne Mah-Jong til Vesten, og i ▶



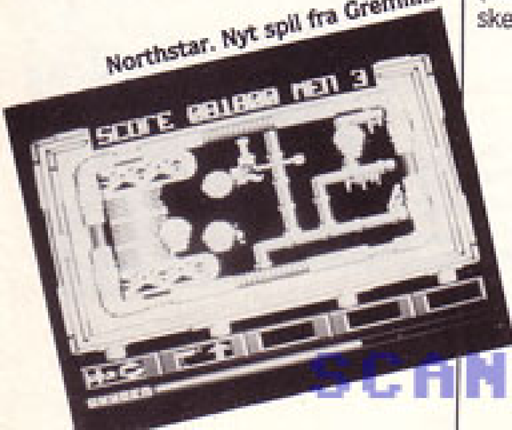

Karatespillet Moebius er nu også kommet i en udgave til Amiga. Og det er faktisk så godt, at en af de ansatte hos spilfirmaet ikke bestiller ret meget andet i arbejdstiden end at spille det...

# PULS

dag kan du altså spille gamet i flot 3D pixelgrafik mod en computer. Gad vidst, hvad de skævøjede vismænd ville have sagt til det...
Sammen med spillet kommer en lærebog i Mah-Jong og fire "begynder"-spil. **Colossus Mah-Jong** er i øvrigt bygget 100% over de internationale regler. Computeren har ni intelligens-niveaer og et fuldt tournament-mode. Hver brik kan ses i et bestemt tidsrum, der kan sættes til at være så lidt som 1 sekund. Så her er lidt at gå i clinch med selv for den mest hærdede Mah-Jong kriger!
Spillet er til Commodore 64/128 og Amstrad. Såvel IBM som Amiga versioner vil følge i løbet af året.

## NYT FRA GREMLIN

**Gremlin Graphics**. Det var dem, der engang havde verdens mest nuttede grafik-nisse som bomærke.
I dag er firmaet en del af den store spilkoncern, der blandt andet også omfatter **US Gold, Ocean** og **Imagine**, for nu bare at nævne nogle af de mere kendte.
Gremlin Graphics har nyligt lanceret et nyt C16/plus 4 spil ved navn **Tube Runner**, og at dømme efter reaktionerne hos vores C16-ekspert (han har stadig abstinenser) er det nok værd at ofre et par kugler på. Check it out i din lokale soft-shop.
For vi andre, der ikke er de heldige



Northstar. Nyt spil fra Gremlin.



Sovjetiske computerspil? Nej, det er ikke en joke. Det første commigame hedder "Tetris" og er skaffet hertil takket være Mirrorsoft.

(hmm) ejere af en C16, kommer snart **Northstar**, et nyt spil også fra Gremlin. For at kunne spille det, skal vi have enten en Spectrum, Commodore 64/128, Amstrad CPC eller Atari ST. Men så skulle det til gengæld også være det værd...

## DATA-SPIL FRA RUSLAND

USSR. Det er da noget med blegfede Matruskjaer, lange suppekøer og 2 skodaer for hver 100 indbyggere. Sådan tror de fleste. Men nu kan de godt tro om igen.
Det første russisk-producerede computerspil er nemlig netop kommet. Men desværre: Det er ikke ligefrem vestlig standard.
**Tetris** er navnet. Det er sikkert et russisk ord, men vi har ikke gidet slå op, hvad det betyder, for spillet er mildt sagt ikke sine 179,- kroner værd.
Det er svært at forklare, hvad Tetris går ud på. Det er meget simpelt (faktisk ret primitivt). En flok forskellige former kommer frem øverst på skærmen og ved hjælp af joysticket og bestemte taster på keyboardet skal du flytte rundt på de forskellige figurer og vende dem, så de passer sammen i nogle linier nederst på skærmen. Jo bedre du bliver til det, desto hurtigere går det.
Engelske **Mirrorsoft** har stået for konverteringen af spillet til vestlige computere som Commodore 64/128, Spectrum, Amstrad CPC/PCW, BBC/Electron, MSX, Atari, Amiga og IBM. Men desværre, ruskies: Jeres Sovjet-spil er faktisk ikke det tunge, heller ikke selvom i sidenhen har haft Mirrorsoft til at hjælpe Jer med forbedringerne. Bedre held næste gang.

## MERE MEGA-SJOV FRA MARTECH

En af de store jule-sællerter i England var **Mega Apocalypse**, efterfølgeren til klassikeren **Crazy Comets.**
Nu har **Martech** konverteret hittet, så også Amstrad-ejere og Spectrum-ejere (og snart også Amiga-ejere) kan få glæde af det.
Ja, du læste rigtigt: **Mega Apocalypse** kommer nu i andre versioner end lige netop 64'eren.
Og alle de gode ting er bevaret - digitaliseret tale og lyd, 360 graders rotationsgrafik og masser af lynhurtig action-faction. Pas på - hele universet blæser ned imod dig og du skal OVERLEVE!
De udenlandske magasiner var vilde, da 64'er udgaven af Mega Apocalypse kom frem. Vesttyske "Happy Computer" kaldte det "rent galskab", mens "Commodore Computing International" kårede det til årets arcadespil og engelske "Games Machine" skrev: "Et fængslende spil, velpudset og meget hurtigt. En sikker sag blandt fans af Crazy Comets".
Med **Rob Hubbard** på lydsiden og Crazy Comets geni **Simon Nicol** som programmør er Mega Apocalypse den sikre sag at satse på. SOFT vil i et af de næste par numre bringe et interview med mesteren himself, Simon Nicol. Don't miss it.

## BRYD UD

Og de bliver ved og de bliver ved. Fra spilforfatternes hånd kommer gavmildt en lind strøm af tyktflydende **Breakout**-programmer. Altså dem med en bold og et bat og en mur, som bolden skal smadre hul i.
Variationerne er mange. Tænk f.eks. bare på **Arkanoid** eller **Krakout**. Men alligevel: Nu må prisen for det mest opfindsomme i genren siges at være taget.

**Simon Nicol er hjernen bag Mega Apocalypse. SOFT interviewer ham i et af de næste par numre...**

**Mega Apocalypse, 64'er hittet fra Martech, kommer nu i udgaver til Amstrad, Spectrum og Amiga.**



Det er **The Edge**, der har lanceret **Tonic Tile**, et Breakout-spil på intet mindre end to disketter og med fin-fin grafik (hvad siger du f.eks. til en loader-skærm med 180 forskellige farver på Atari ST og Amiga-versionerne?).
Med i spillet er 33 levels, og dræber du dragen på sidste level, siger The Edge, at de kommer en overraskelse (som vi desværre ikke kan skrive om, da vi endnu ikke er dygtige nok og derfor desværre ikke har smadret dragen).
På spillet, der udover Amiga og Atari ST også fås til C64, kan skærmene ændres med det indbyggede construction kit til de første 16 baner.

## BMX-BØRN

BMX-Børn. Det er, direkte oversat, navnet på et nyt spil fra **Firebird Silver**. Det er ensbetydende med en pris på omkring 30 kroner, men hvordan er spillet så? Det spørgsmål stillede PULS-crew til **Sean Brennan** fra Firebirds London-kontor.
- "BMX-Kids" er klart sagen for 64-



ejere på frihjul, svarede manden og fortsatte:
- Du skal blæse op ad ramperne, lave kunster med din stuntcykel og give modspillerne baghjul. Det er simpelthen direkte morsomt at gøre på spillets mudder-klædte BMX-bikes. Prøv det selv...
Vi giver hermed opfordringen videre.



I "BMX-Børn", et nyt Firebird billig-spil, er ungerne ude at fræse i mudder. Sådan.

# STARGLIDER II

I sidste SOFT kunne vi her på PULS nyhedssiderne berette, at **Starglider**, rumspillet fra **Rainbird** med den flotte grafik, var blevet solgt til et spillehalsfirma, der nu vil konvertere det, så det kommer i 2-kroners automaterne.
Nu har vi endnu flere Starglider-news. Programmøren bag, **Jez San**, arbejder nemlig i al hemmelighed med efterfølgeren til Starglider. Et spil, som vi gætter på vil blive kaldt **Starglider II**.
Endnu kan vi ikke vise dig screenshots fra spillet. Det er nemlig langt fra færdigt og folkene omkring Jez San forventer først en udgivelse i slutningen af året. Men så kan vi vel passende fordrive ventetiden med at spille den første originale Starglider, the one and only, som faktisk slet ikke er så ringe.

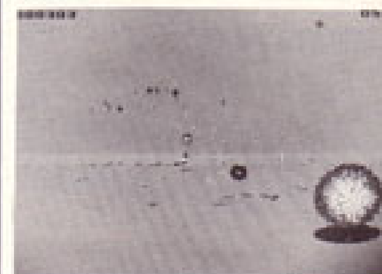
# TIDS-BANDIT

"Tiden var ved at løbe ud. Det gør den jo, ved du, selv for os tidsrejsende nu og da. Mit endelige mål var uhyggeligt tæt, men det var de barberbladsskarpe stålkløer også. Jeg kunne ikke holde en pause, det her var for intenst. Jeg forsvarede mig, løb, drejede om hjørnet og..."
**Time Bandit** fra engelske **Microdeal** var i sin tid et arcade-game med hurtige bevægelser og fuld fest og farver. Det er det stadig, men nu er der kommet endnu mere gang i den. Spillet er nemlig kommet til Amiga, og det er bare noget, der ryger rundt i lokalet. Dap! Der sker virkelig noget.
For et spil, der for alvor rykker, må der også være lidt til de små grå. Så på bestemte steder i spillet er der tekst-adventure agtige gåder, du skal løse for at komme videre. Muf. Og gang i det.

# C16-GRAFIK PÅ AMIGA

Ikke et ondt ord sagt om C16. Det er en god maskine. Til prisen, altså.
Men hvis man er Amiga-ejer, må det godt nok alligevel være en lille smule surt at ofre 400 kroner på et spil, loade det ind og så opdage, at såvel grafik som lyd kunne være lavet bedre på en Commodore 16. Især hvis man på omslaget har læst en reklametekst som: "Dette spil strækker Amigaens muligheder til det yderste".
Sådan er det med **Backlash**, det seneste Amiga-spil fra **Novagen**. Novagen, der ellers før har lavet gode spil (f.eks. **Mercenary**), har denne gang givet os en bommer af format.
Flot cover, tykke reklametekster og... nul spil! Det er bare næse, når man loader.
Spillet har lyd som det første Hammond-orgel og man skulle tro, at programmøren havde deltaget i en konkurrence om at få den dårligste melodi ud af tre toner. Så kedeligt er det.
Grafik er der heller ikke meget af.

Spillet foregår i ingenting, hvor du skal skyde til måls efter noget krims-krams. Men det værste er reklameteksten: "Alt er tegnet i flot 3D og med tegneserieeffekter" Gu' er det ej!
Vi giver årets gonzo til programmør **Paul Woakes** og folkene i hans reklameafdeling. Hvis det her var et billigspil, kunne det til nød gå an. Men vi bryder os ikke om at blive lokket af nogle smarte tekster til at bruge det sidste af vores løn på årets crap-game. Derfor: Dobbelt-fy til Novagen.



Advarsel: Undgå dette spil!! Det er mildest talt ringe...

# DROID-ANGREB

Du har set filmen... Du har købt T-shirten... Du har brugt tandpastaen... Nu kan du købe spillet!

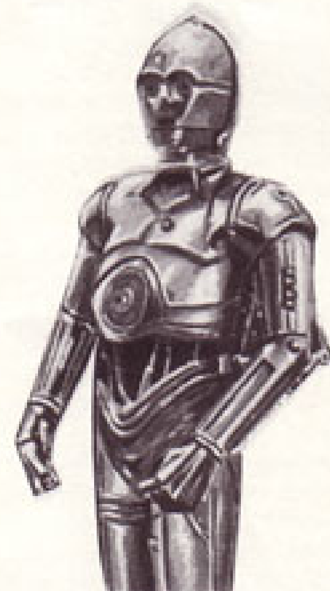


Starglider i sin originale version. Nu er en 2'er på vej.

Det er **Droids**, vi taler om. Den kendte TV-serie fra **Lucas Film**, hvor bl.a. robotterne **R2D2** og **C3PO** laver sjov sammen med en hel masse andre **Star Wars**-typer. Nu kan du altså købe spillet. Det er **Mastertronic**, der som den sidste **MAD**-titel (navnet står for **Mas**tertronic **A**dded **D**imension) vil lancere **Droids**. Spillet kommer til at koste omkring en halvtredser. Og folk med satellit eller hybridnet har siden januar kunnet følge Droidernes oplevelser over BBC TV.

# BILLIGT FIREBIRD

Billige spil er som regel B-spil. Men det vil Firebird nu gøre noget ved.



I "Droids" fra Mastertronics MAD kan du møde sjove fyre som R2D2 og C3PO fra Star Wars.

- Bare fordi et spil koster 30 kroner, behøver det ikke at være dårligt, mener **Martin Defries**, salgschef hos **Telecomsoft**, der står bag Firebird og Firebirds silver-range af billigspil.
Nye titler fra dem er **Break Street**, et spil, hvor det klart handler om ▶

# PULS

at have danseskoene pudset og talenterne i orden for at kunne flytte fødderne på den mest raffi måde. Ja, den er go' nok: Du skal stepdanse og breake, så det er en ren gru. Men musikken er god. Og som Firebird siger: Vis nabolaget, hvem der er breakdance-boss!
En anden sag, igen til C64, er **Pyramids of Time**. Med 30 små-margrether oppe af pungen får du lov at prøve kræfter med et psychedelisk trip ind i en fjern, fjern fremtid af farver og lyd. Turen er for en eller to spillere og det hele er faktisk ret spacet.

## NEMESIS EFTER-FØLGEREN

Japanske **Konami** er altid god for et kort i ærmet eller to. Så naturligvis: Efter **Nemesis, Jailbreak** og nu her for nylig **Jackal**, har de lanceret **Iron Horse**. Nej, navnet hentyder ikke til din gamle jernhest af en rusten SCO, vi snakker damplokomotiver her, der pløjer sig over det vilde, vilde westen og kan blive angrebet af grumme banditos når som helst.
Nyt fra Konami er også **Track & Field**, en hjemmecomputer-version af det populære møntspil, der nu i efterhånden næsten to år har scoret kroner på landets grillbarer. Track & Field er ti-kamp i en klasse for sig.
Endelig er **Salamander** det helt store fra coin up eksperten Konami. Salamander er efterfølgeren til Nemesis, og hvis det viser sig at være bedre, vil vi ikke betænke os så meget som et millisekund: Det spil må vi simpelthen eje!
Hvis du nogensinde har haft frygtelige mareridt om at falde hjælpeløs ind i rummets dybe intethed, så forestil dig det ydre rum domineret af en frygtløs, dødbringende skabning, der er farlig for alt og alle. Sådan starter spillets forhistorie, og dit job er - vi havde nær sagt naturligvis - at destruere den grusomme Salamander.
Yeah!

## RENS TAVLEN

Så er det tid at gøre rent bord. Foråret står (næsten) for døren, skidt og snavs skal ud.
Og også på din skærm. Til det formål findes et utal af rensemidler, bl.a. fra AM Kemi og Abildgaard. Sidstnævnte markedsfører **Profect** renseservietter til EDB-skærme, som fjerner såvel den antistatiske stråling som den mere gammeldags snavs og støv.



**Ren skærm. Profect er navnet på edb-renseservietter til at fjerne ikke bare snavs og støv, men også den antistatiske stråling.**

## PYROMANI

Sæt ild til dette blad, løb skrigende ud på badeværelset, lås katten inde, load det nye spil og få afløb for dine pyroman-tendenser.
Sådan cirka er stort set baggrundshistorien i **The Plot**, et billigspil, der om kort tid vil blive lanceret hos **Firebird**s silver-label (ca. 30 kr.).
I spillet er du **Guy Fawkes**, der skal rende rundt og brænde det britiske parlament af. Løb gennem kældrene mens du samler eksplosive sprængstoffer og sæt ild til det hele.
Klart et spil, der vil sætte fut i fejemøget.



**Du er pyroman i det nye "The Plot" fra Firebird. Løb gennem kældrene i det britiske parlament og sæt ild til så meget som muligt.**

## EN SORT LAMPE

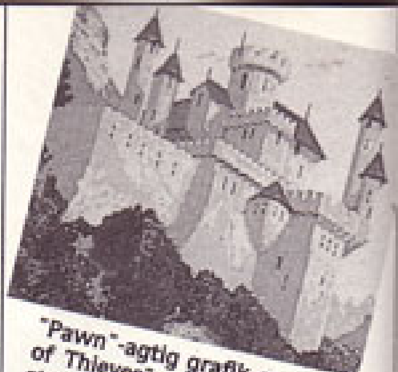
Atari ST og Amiga-ejere, vær beredte: **Black Lamp** er på vej til din skærm.
Programmørerne **Steve Cain** og **Graham "Kenny" Everett** har søppet et middelalder-drame sammen, hvori du spiller Jolly Jack the Jester og skal finde en magisk lampe.
Det spænder ikke stille af. Undervejs på din færd møder du alskens underlige væsener lige fra vampyrer, flagermuse, varulve, trolde, slimede hekse, krager og ildsprudende drager. Tak for kaffe.
Grafikken er flot og Steve siger selv, at han sammen med Kenny har gjort sit bedste for at lave et spil, alle vil blive bidt af. Det må siges at være lykkedes med **Black Lamp**.

## MERE BIO-WARE

Så skal vi i Kino igen. Amerikanske **Cinemaware** (dem med bl.a. **SDI, Sinbad, King of Chicago** og **Defender of the Crown**) har to nye biograf-spil klar til de danske Amigaer.
Først og fremmest er det **The Three Stooges**, tre rablende gale brødre, der samtidig er 20'ernes stumfilmsstjerner og USAs svar på **Fyr & Bi**.
**Three Stooges** er slapstick arcade-komik udsat for over 1 megabyte af samplet lyd! Lad os håbe, det bliver bedre end **Gøg og Gokke** spillet...
Nyhed nummer Duo fra Cinemaware er **Rocket Ranger**, endnu engang bygget over noget, amerikanerne kender fra TV og som vi andre - hvis vi har sat eller hybridnet - kan se på BBC hver lørdag.
**Rocket Ranger** går i korte træk ud på, at grafikken er i eminent klasse og historien bag spillet fyldt med romantik. At glæde sig.

## RED JORDEN

Mange computerspil handler om at redde Moder Jord fra en stor og altoverhængende fare. Og på det punkt gør heller ikke **Firebird** noget for at ændre situationen.



**"Pawn"-agtig grafik og en "Guild of Thieves"-parser udgør grundstenene i det nye "Jinxter", endnu et eventyr fra Magnetic Scrolls og Rainbird. I dette spil kan du ikke dø!**

## DU KAN IKKE DØ

Gode nyheder er på vej til adventurefreaks fra **Rainbird** og **Magnetic Scrolls**.
De har nemlig lanceret eventyrspillet, hvor du ikke kan dø. **Jinxter** er navnet, og her er grafikken i samme høje klasse som forgængerne **Pawn** og **Guild of Thieves**. Eneste forskel er altså bare, at du ikke kan dø.
Uanset hvor tåbeligt, du bærer dig ad, vil du forblive i live. Du har nemlig altid en lille smule ekstra held med dig...
**Jinxter** foregår i fantasilandet Aquitania og dit held får du takket være lykke-amuletten Turani.

CINEMA

**Nu kommer nye ting fra Cinemaware. "Rocket Ranger" og "The Three Stooges" hedder de to næste spil.**

PULS-teamets softwaresnusere har nemlig opsnappet rygterne om deres nye spil, og selvom forårets Firebird-udgivelser er splinter-hotte, er der intet nyt under solen hvad angår baggrundshistorierne, de såkaldte spil-plot.
Læs selv om de nye titler, bl.a. **Genesis**, et spil, hvor hurtig horisontal-scrolling og masser af skyd-dem-i-smadder action er hovedingredienserne. Spillet, der er til Atari ST og Commodore 64/128, er skrevet af **Steve Bak** og er efterfølger til **Goldrunner** fra samme mand.

**Pandora** er et rumskib, der i spillet af samme navn er på vej hjem fra sin fem-års mission i det ydre rum. Kommunikations-systemet bryder pludseligt sammen, alt går i kage, men har du et par hundrede dap i overskud, får du chancen for at gøre det hele godt igen og redde galaksen.

Endnu et red-det-hele-game, **Sentinel**, er en Amiga-version af det gammelkendte spil om en skildervagt i et fantastisk landskab. Spillet minder ikke så lidt om skak, men er alligevel helt sit eget på en måde, du simpelthen må opleve. Og det er altså nu det, også Amiga-ejere kan få chancen for...

Endelig har PULS-crew hørt rygter om **Io**, et spil, om hvilket ingen endnu ved særlig meget. Vi skal nok briefe dig mere i næste nummer, for alt, hvad vi endnu ved, er, at talenterne **Doug Hare** og **Bob Stevensson** er gået sammen for at lave et heavy shoot 'em up med god Commodore 64 grafik. More info soon, som de siger i Norge.

# SLÅ IKKE DE SMÅ

Den samlede engelske softwarebranche er rundt med den løftede pegefinger og huserer med følgende glade budskab: Slå ikke på børn. Inspireret af pladebranchens **Live**

# AWARE

**Aid** og deres egen **Softaid** fra 1986, har de stiftet organisationen **BACK** (Battle Against Cruelty to Kids), hvilket løseligt oversættes til "Kampen Mod Grusomhed overfor Børn".

BACK skal til at sælge **Backpack**, en heftig compilation af 10 tidligere fuldprisspil samlet på et og samme bånd. De ti spil vil du kunne købe om du har en Commodore, Amstrad eller Spectrum og prisen er som for et enkelt fuldprisspil: 179 kroner. Overskuddet går til velgørende organisationer, der støtter kampen mod børnemishandling, børneporno og vold mod mindreårige rundt i verden.

Sidst softwarebranchen havde et velgørenheds-bånd med 10 spil, blev overskuddet på næsten 4 millioner kroner.

# BACK
## BATTLE AGAINST CRUELTY TO KIDS

**BACK er en ny forening, spilproducenterne har stiftet for at hjælpe børn, der mishandles. Overskuddet fra nogle bestemte spil vil tilfalde velgørende arbejde.**

# NYT FRA OCEAN

- er blandt andre gode sager **Phantom Club**, et 3D spil med over 500 rum, **Gryzor**, et all-action kampsoldat spil, der en stund lod vente på sig, men nu er kommet og **Platoon**, det utrolige spil om folk, der skal slå andre folk ihjel i Vietnam. Nyt er også sportsspillet **Basket Master**, et basketballspil, og **Victory Road** bygget over spillemaskinen af samme navn. Herudover er efterfølgeren til "Army Moves", **Navy Moves**, kommet, hvilket også gælder **Phantys** og PC-programmet **WTSS**.

Det eneste, vi i øjeblikket venter på, er altså **Chute Pursuit** til 64'eren...



**Victory Road hedder et af de nye Ocean-spil til din computer. Det er en kopi af spillehalsautomaten med samme navn.**

# HERLIGE HEWSON

**Hewsons** lavpris-label, den af **Mastertronic**-distribuerede **Rack-It** med spil til en lille halvtredser, har det godt for tiden. Så godt, at man er gået bort fra de kedelige sort-hvide æsker og har fået råd til flot farvetryk.

Nye spil fra dem er det danskproducerede **Thunderforce**, fiaskospillet, der i sin nuværende billigudgave faktisk er suveræn "value for money" og blandt de bedste køb. Se bare testen og baggrundshistorien i sidste SOFT.

Nyt er også **Blietzkreig**, historien om seks fjende-baser, du skal indtage med din tank og din helikopter. Nej, sådan staver Hewson "Blietzkreig", det er ingen stavefejl. Hvilket du jo nok også finder ud af, når du først får kastet dig over billigspillet med de mange missilsiloer, maskingevær-reder, vold, blod og dejlig ødelæggelse. Mere? OK, take a closer look at **Ocean Conqueror** med undertitlen **Master of the Seven Seas**.

Her er du chef for en lille ubåd, der ganske nøjagtigt pløjer sig vej gennem de syv verdenshave i en jagt på fire fjende-konvojer. Her er ubådssimulation for alle pengene, tæt pakket med torpedoer, varmesøgende missiler og alt hvad man ellers kan få for fem kroner blandet (x 10).

Endelig må nævnes **Overkill**, et Rack It spil om verden som den ser ud efter atomkrig. Du er Agent Norman, en stille og rolig fyr, som afslappet sendes ud på årets job: Smid atombomber på fjenden. Hvorfor? Hævn er motivet - de har jo smidt atombomber på jer, så noget for noget...

# GODT ÅR FOR ATARI

Det er nu igen begyndt at gå **Atari** godt. Firmaet, der i sin tid blev overtaget af **Commodore**-bossen **Jack Tramiel** og i dag er Commodores ærkefjende numero uno, er gået fra i '84 at være et fallitbo til i dag at være et voksende computerfirma med en stigning i overskuddet på 79,4% ifølge sidste offentliggjorte regnskab. Go' ting. Men det er heller ikke pebernødder, de tunge drenge bytter, når de handler. Sidste år havde Atari en omsætning på - hold fast og bid i bordet - 216,2 millioner. I dollars, vel at mærke!

HEWSON RACK-IT

**Billigspillene fra Hewson hedder Rack It. Og her er meget godt at hente.**

# NY PC LABEL

Normalt skriver SOFT ikke om PC'ere (der er vistnok noget om,

# PULS

at den race er så tør). Men bare så du ved, hvad far skal ha' i fødselsdagsgave:
Der er nyligt blevet introduceret en ny serie PC-spil på det danske marked. Nu er PC'ernes grafik jo som bekendt jammerligt ringe (og lyden er som et bip-bip spil fra '81), men prisen er heller ikke så høj: De nye PC-spil kan fås for et par hundrede kroner mod normalt 400-500.
Det er **Prime Leisure**, som har taget det nye initiv. De har ganske enkelt opkøbt kendte amerikanske titler, som de i vores del af verden vil sælge som en slags "kontorcomputernes billigspil". Og så vidt så godt.
Titlerne er som følger: Quizspillet **AM/FM Trivia** med engelske spørgsmål om kendt musik, stenspillet **Boulderdash/Boulderdash II** med den kendte helt fra hjemmecomputernes labyrinthuler, ordlegen **Mind Dance**, det lidt kedelige **Football Manager**, kontorspillet **Poker** (lige sagen til fars forretningsfrokoster), **Backgammon**, **Blackjack** ("21" på engelsk), **Quarterback** plus anti-spillene **Greeting Card Maker**, **Sign & Banner Maker** og **Calendar & Stationery Maker**. Sidstnævnte tre er programmer, der lader dig lave dumme små ting med din printer.




**Nye PC-titler til en billigere penge.**

## ENDNU ET ES

Hvis du ikke skulle have opdaget det: **Cascade Games** HAR jo rent faktisk allerede lanceret efterfølgeren til sin vidt berømmede flysimulator, **Ace**. Og prisen for fantasifulde navne går i hvert fald ikke til dem. Ganske antikreativt har de nemlig kaldt den for - **Ace 2**! Så er man jo slet ikke i tvivl...
2'eren byder på bedre grafik, tunge våben og en mulighed for nærkamp i luften. Har du allerede Ace, er prisen for Ace 2 ikke forbedringen værd, men har du ikke Ace - ja, så må Ace 2 klart siges at være et bedre køb. Geddit?

## GAMLE SKATE-BOARD-FANATIKERE

Der sker ting og sager hos **Electronic Arts**.
Firmaet havde fornylig hyret et par skateboard-freaks som "tekniske assistenter" på det nye **Skate or Die**-spil, og det spændte ikke stille af.
Eksperterne skulle naturligvis hele tiden afprøve realismen i de bevægelser, man havde indtastet i programmet. Med det resultat, at kontor-gangene i spilfirmaets hovedkvarter næsten konstant blev hærget af et par jublende vilde skateboard-freaks, der under høje hyl skøjtede gennem lokalerne.
Og det værste af det hele: De to midaldrende skateboard-fanatikere fik lokket spillets hovedprogrammør med på dillen. Så nu er der kaos hos Electronic Arts. "Rullebrædt"-dillen er over dem!

## MASTER-TRONIC STORMER FREM

Ikke bare kan vi nu få **Way of The Exploding Fist**, karatespillet der startede det hele, til en billigspilspris, nej, **Mastertronic** har skam endnu mere gemt i ærmet.
Og det er? **Ghostbusters**, til dato det computerspil i verden, der nogensinde har solgt flest eksemplarer. Ingen tvivl om at det vil sælge lidt mere nu, for ligesom Explo Fist kan du nu få det til en under en fyrrekrone-seddel.
Og hvad mere er: **Knucklebusters**, det spændende slå-spark-og-riv-dem-i-håret spil fra **Melbourne House**, genudgiver Mastertronic nu også som lavpris. På deres **Ricochet**-label, forøvrigt.
Helt ny-programmerede Mastertronic-titler i den nærmeste fremtid, frisk fra bagerens hånd, bliver **Scumball** og **Rollaround**. Glæd dig.



**Nu kommer Exploding Fist (og Ghostbusters) som billigspil.**

## SPIL TIL DIN AMIGA

Rolig nu. Det er ikke småting, vores engelske frænder hos **Microdeal** vælter ind over os i disse dage. Nok til at give enhver Amiga-ejer flapsi-hapsi.
Først på pisten er **Tanglewood**, et ST-adventure, der nu er konverteret. Du styrer med mus, for i dette eventyr skal der slet ikke tastes tekst ind. Rart for vi, der kun fik 7 i engelsk.
**Slaygon** er et andet splinterfrisk Amigame. Du skal redde jorden med din Slaygon-maskine, der er pansret med våben som en mindre tank og har styrke som 100 mænd.
Nyt er også **Major Motion**, Amiga-spil hvor spioner jagter hinanden og fjenden udgøres af racerkørere, dødbringende helikoptere og andre sjove ting. Forsvar dig selv med nervegas, maskingeværer, luft-til-luft missiler og olie, du lægger ud foran racerbilerne.
**Leatherneck** er også med i Microdeal-puljen af spil, der er værd at lægge mærke til. Her er action i potens 1 for op til fire spillere på samme tid. Pas på - måske kommer du til at skyde dine venner.
"Et strategisk spil for alle aldre" kaldes **Omega Run**, og selvom det unægteligt lyder GAB keeeedeligt, er det måske værd at se nærmere på. Om ikke andet så man har lidt at falde i søvn på...
Endelig er **Soccer** på banen. Dette er det sidste Amiga-spil i Microdeal-sendingen, og navnet har intet med mors hjemmestrikkede eller fars de ildelugtende at gøre. Nej, et hastigt tit i Gyldendals den røde afslører, at "Soccer" er engelsk og betyder fodbold. Og så ved vi jo straks, hvad dette game handler om.

## SKOLE-SPIL

Undervisningssoftware. Hvis du synes, det lyder som døden og langt hellere ville spille det nye Skyd-Pacman-i-smadder spil, burde du undersøge de nye **Michtron**-spil lidt nærmere.
Michtron laver undervisningssoftware for unger, der er skoletrætte. Deres software er designet som spil, dvs. læreprogrammer camoufleret som de mest hotte action-pakker, du kan forestille dig. Med andre ord: Her er noget, der kan peppe op i den kedelige, grå danske kommuneskole.
**Abzoo** er et af de spil, du skal vise din lærer. Eller **Algebra I**, spillet, der er sagen, hvis du er helt håbløs til matematik. Endelig er der **Invasion**, skolebranchens svar på **Galaxians**. I Invasion skal du smadre ord i stykker...
Udover undervisningssoftware fortæller Michtrons smækre pressepige (her name is Tracey) os, at de har såvel **Master Cad** som **Quickpage** på tapetet. Førstnævnte er et design system, hvor du kan lave 3-dimensionelle grafikfigurer, mens sidstnævnte er et professionelt program til brug ved side-layouts.
Michtron er søsterfirma til **Microdeal**, dem med det nye **Fright Night** skræk-og-rædsel-spil-det-ikke-alene-i-mørket og-kun-for-voksne-program. Hvad mon de åh-så pædagofile skolelærere ville sige, hvis de vidste det?

## STAR WARS PÅ SPIL

Da **Domark** omkring årsskiftet kom med den officielle hjemmec-

omputer-udgave af **Star Wars**, var der mange, som rynkede på næsen. Men spillet var faktisk slet ikke så sølle.
Det var en konvertering af den populære arcade-automat af samme navn, komplet med filmlyd og vektor-grafik. Indrømmet: Stregerne var knap så gode som på originalen, men de var der da og endog med acceptabelt gameplay. Goodie.

Næste levende billeder fra Domark Games bliver **The Empire Strikes Back** og sidenhen **Return of the Jedi**, begge efterfølgere til den oprindelige Star Wars film fra **George Lucas**.



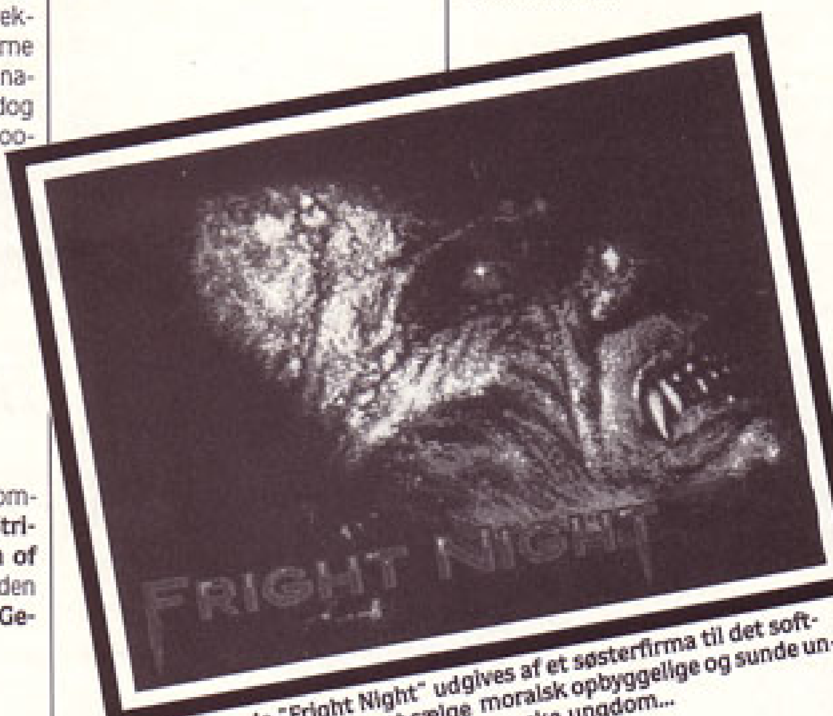
Ace 2. En efterfølger med forbedringer.




Det går godt for Jack Tramiels firma, Atari. Salget af ST-computere gik sidste år så godt, at omsætningen blev på over 200 millioner dollars.



Der var Star Wars mætning for alle pengene i det første "Star Wars" fra Domark. Nu kommer også "Empire Strikes Back" og "Return of the Jedi".




Bloddryppende "Fright Night" udgives af et søsterfirma til det softwarehus, der nu forsøger at sælge moralsk opbyggelige og sunde undervisnings-programmer til den ganske ungdom...

# HEWSONS PROGRAMMØR-SKOLE

De store softwarefirmaer kæmper en hård kamp om at have de bedste programmører. Og det ved **Hewson** alt om. Deres topfolk, **Andrew "Uridium" Braybrook** og **Steve "Paradroid" Turner** blev nemlig hipset af **Firebird**, men nu tager Hewson kampen op. De vil have nogle nye talenter.
Derfor har de dannet en softwareudviklingsgruppe under sig med navn **Project Four**. Og for at skaffe folk, har de udsendt en stillingsannonce udformet som et kassettebånd. Det har de så sendt rundt til en masse i branchen, og det eneste, du skal gøre, er at stoppe båndet i din båndoptager (ikke datasetten, men en rigtig båndoptager) og så ellers bare læne dig tilbage og lytte. Som en anden radioreklame vil en smart speakerstemme så forsøge at få dig til at søge job hos Hewson og som underlægningsmusik har man taget lydsiden fra firmaets største spil-succeser. Spændende. Og en ny måde at skaffe folk på.

# NYE SEGA-SPIL

Vi har før skrevet om **Sega**s spillecomputer, den smart designede **Sega Master System**. Og nu gør vi det igen.
Der er nemlig kommet nye cartridges til maskinen. Og hold nu godt fast: **Kung Fu Kid, Fantasy Zone II, After Burner, Global Defense, Alien Syndrome, Zillion II: The Tri Formation, Alex Kidd: The Lost Stars, Super Wonder Boy Monster Land** og **Cube Zone.**
Og det var endda bare standardspillene. Har du så ekstraudstyr som f.eks. de 3-Dimensionelle briller, er der også kommet ekstra spil her. Det er **Zaxxon 3D** og **Maze Hunter 3D.** Til lyspistols-ejere er nu endvidere kommet **Rescue & Mission.**
Priserne starter lige under de 200,-.




**Så er der kommet endnu flere nye spil til Sega. Hele 12 for at være præcis!**

# 2 BILLIGSPIL PÅ SAMME BÅND

Fløis checking in.
Så er det tid til Cheapos-nyheder igen.
Denne måneds mest fantastiske bid er fra **Mastertronic**, der meddeler, at de fra og med nu stopper deres **M.A.D.**-serie. MAD har hidtil været de lidt dyrere billigspil, dem til omkring en 40-50 kroner, og MAD-serien afløses af en serie kaldet **MAD X.**
Det tilføjede "X" står for EXTRA, og jeg er sikker på, at du er helt vild efter at få at vide, hvad det Extra så dækker over. Nå, men det vil jeg slet ikke fortælle dig, ha! OK, OK - ned på knæ. Så skal du nok få det at vide alligevel, hold op med at græde...
Mastertronic har lært af pladebranchen, der med sine B-sider på singlerne sælger 2 melodier på samme plade.
Det er i korte træk også ideen på de nye MAD X spil. Når du køber sådan et bånd, ligger der nemlig udover selve spillet også et gratis Extra-spil på B-siden. Med andre ord: Du får 2 spil for dine 40-50 kroner.
Det første MAD X games bliver **Energy Warrior** med **Molecule Man** som det gratis extra-spil på B-siden (står B for bagside? red.).
Næste i rækken er **Rockford** med **Back to Reality** som bonus. Og hvad der dernæst kommer... - Tja-eh, læs næste PULS.
Fløis signing off.

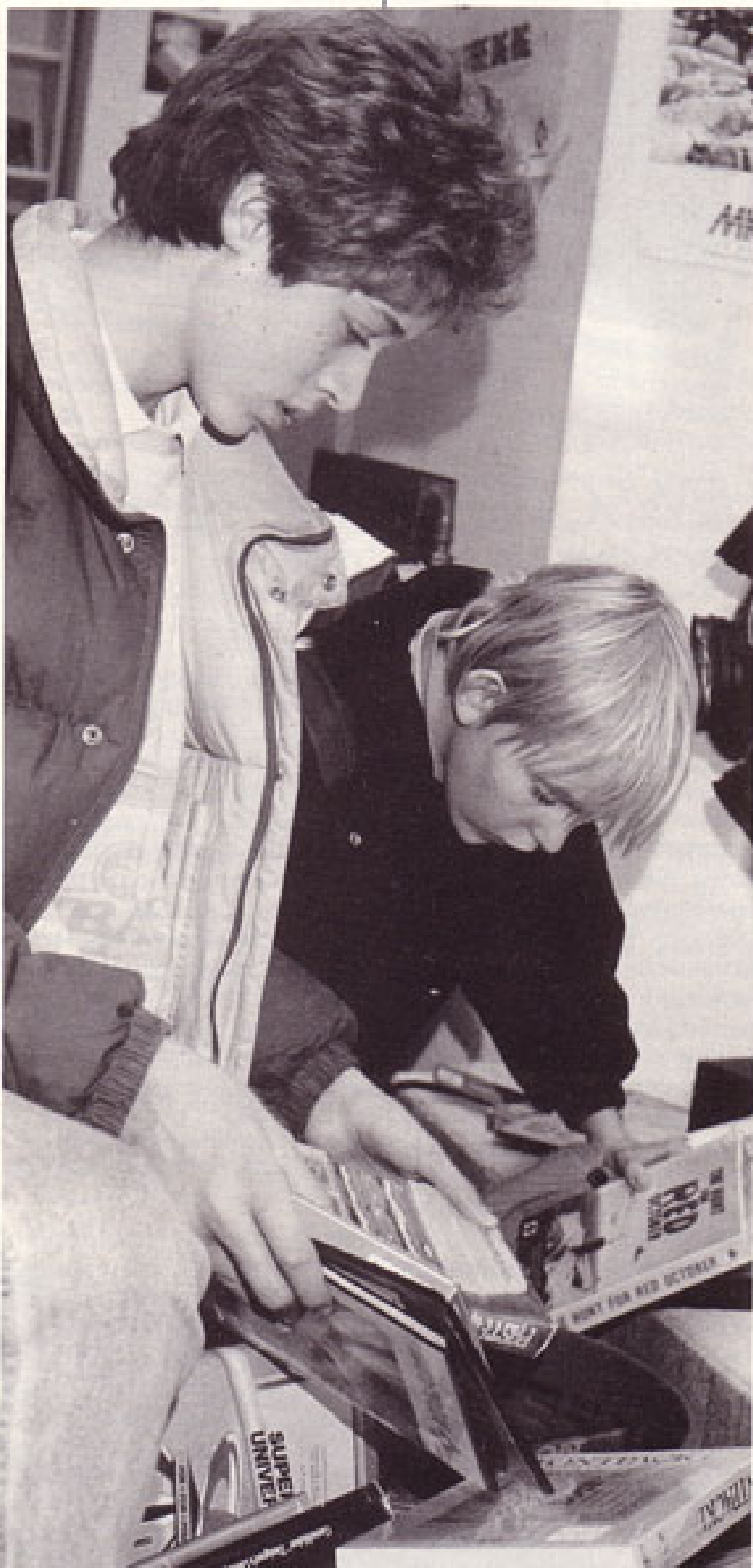



## KAN DU C?

Hvis ikke, er der nu mulighed for at lære det. **Borgens Forlag** har nemlig netop udsendt endnu en databog og denne gang er emnet det professionelle programmeringssprog **"C"**.
Bogen er en lettilgængelig og forståelig lærebog om indførelsen i C-compilere, den er skrevet af Herbert Schildt og er lidt af en dørstopper med sine 284 sider. Få den for 275 eller med spiralryg for 20 kroner mere.

## LAVERE SPILPRISER?

Godt nyt for hjemmecomputerfolket. Priser på spil på vej ned.
Ja, drenge og piger, fædre og mødre. Denne glade nyhed kommer fra Danmarks største spilimportør, **SuperSoft**, der som en forsøgsordning siden januar har kørt lavere priser på en hel del topspil for ad den vej at se, om der kunne sælges mere.
Priserne for en masse af de allerbedste superspil blev sat ned fra 179 til 99 kroner, en besparelse på (regne... regne...) - 80 stærke!
Lykke, lykke. En af de andre spilimportører, **PCS Software** i Nordsjælland, fulgte nemlig trop og satte også sine priser ned. Det samme gjorde Danmarks eneste full-service softwarehus, **Worldwide Software**, dog ikke med samme begrundelse som de andre to. Hos World ville man stoppe pirater, men hul i årsagen, det vigtigste for os er lavere priser.
Lad os håbe, det holder.
Worldwide Software sænkede sine priser til 129,- for fuldprisspil, 379,- for Amiga/Atari ST-spil. Gang i det.
Som direktør **Mogens Kim Høj Jensen** siger:
- Prisen på software til hjemmecomputere og PC'er har længe ligget på et for højt niveau og nu har vi gennem omstrukturering af vores distribution givet besparelserne videre til forbrugeren. Selvfølgelig kommer prissænkningen også os selv til gode, da vi med et kraftigt salg kan dæmme op for parallel-import af vores produkter og samtidigt gøre det mindre attraktivt at piratkopiere vores software.


**Priserne på spil er faldet kraftigt de første måneder af '88. Nu er der god grund til at se sig om efter ordentlige tilbud.**



**Nu kan du lære at programmere i "C". Borgens Forlag har nemmelig udsendt bogen "C Programmering" til 275,- kr.**

## TIP EN 13'ER

Så skal vi til at være millionærer endnu engang. I hvert fald hvis man skal tro pressemeddelelserne fra nystartede **Unik Software** med hjemsted i Ålborg, Nordjyllands hovedstad.
De har nemlig lavet **Tips-Gen**, et tipsprogram til IBM PC og kompatible. Programmet, der er på dansk, gør det muligt for dig selv at minimere dine systemrækker, i modsætning til f.eks. tipsforhandlernes programmer, der er baseret på fastlagte grundsystemer.
Normale tipssystemer benytter en reducering med tilfældigt skabte rækker, der reduceres i forhold til en procentsats. Tips-Gen, derimod, reducerer efter en matematisk metode, der går ud fra brugerens ønske. På den måde giver Tips-Gen en matematisk garanti for unødige 13ere osv.
Prisen for Tips-Gen er 495, men er man nysgerrig efter at se, hvordan programmet virker, kan en demodiskette bestilles for 95 kroner. Disketten må gerne kopieres videre frit og bestiller man senere det færdige program, fratrækkes de 95 kroner for demodisken. Tips-Gen printer naturligvis ud på tipstjenestens autoriserede datatipskuponer og når man bliver træt af tipperiet, ligger der på disketten et lille "gratis" spil. Kontakt Unik Software på 08 13 01 44.

## BILLIGSPIL PÅ DISK

Godt nyt for Amstrad-ejere. **Firebird Silver**, et af de helt store lavpris-spilsfirmaer, har besluttet at

lægge deres bedst sælgende B-spil (billigspil) ned på 3" disketter til Amstrad.
Hver disk indeholder to spil og prisen forventes at blive lige under en hund (ganske meget sikkert 99 kroner). På første disk vil ligge **Thrust**, den meget roste klassiker indenfor rumspil, og **Ninja Master**, den knap så meget roste kopi af et meget kendt karate-spil.
Andre disketter med hurtigtloadende billigspil bliver **Thrust II** sammen med **Parabola** og en anden sag med **Rebelstar** og **Pneumatic Hammers** samlet.
Tilbage er så kun at håbe på, at også red.'s absolutte favorit, **Harvey Headbanger**, kommer på billigspils-diskette. Vi krydser fingre...




**Rigtige Amstrad-mænd gider ikke vente mere på at loade. Derfor kan de nu købe to billigspil samlet på een diskette for en krone under de 100.**

# NY BOG FOR DE AMIGALE

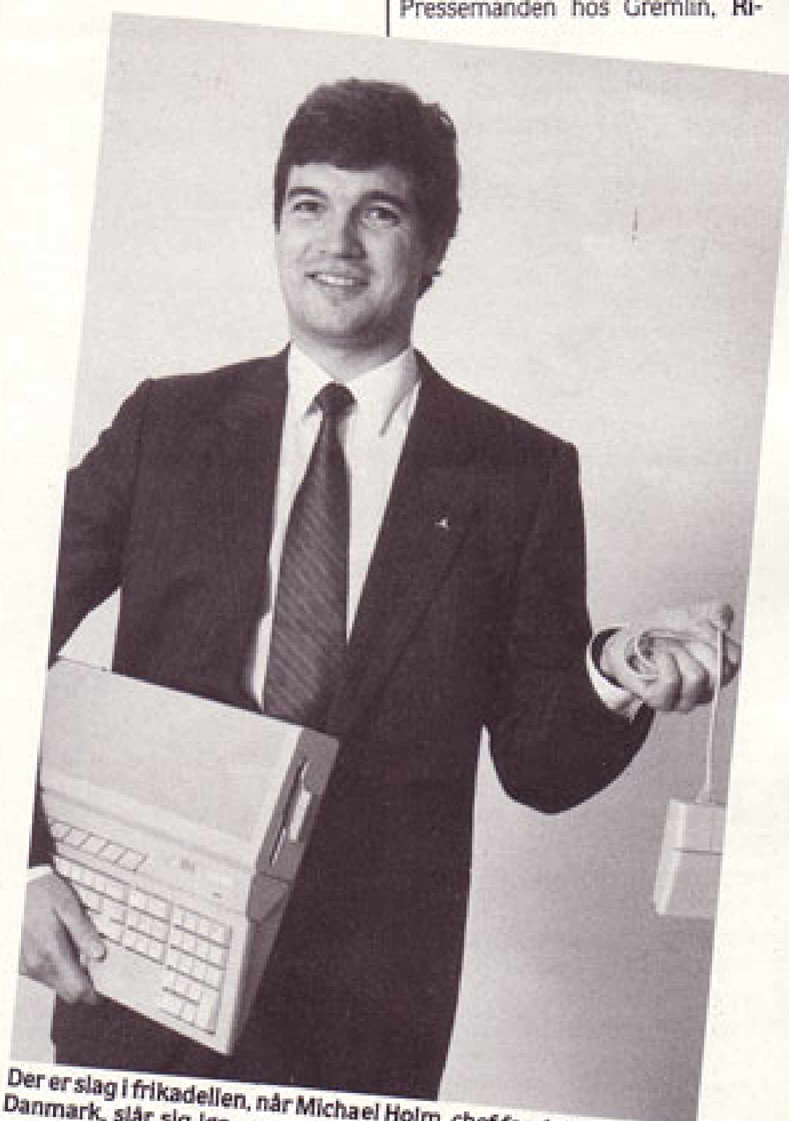
"Den bedste Amiga-bog nogen sinde" bliver **The Kickstart Guide to Amiga** kaldt af udendanske anmeldere. Og så må der jo være lidt om snakken.
Herhjemme importes bogen af **Magna Gros A/S** i København, der vil ha' 195,- for værket. At det er prisen værd, betvivler vi ikke. Her er behandlet flere aspekter af Amigaen på en letforståelig måde, af og til med et gran god britisk humor.
Oplysning af nærmeste forhandler af bogen, der er på engelsk, fås på 01 39 20 39.

# OG SPORTEN KORT...

Det findes allerede til Amstrad CPC, Amstrad PCW, Spectrum og Commodore 64/128. Nu kommer det også i en IBM PC version.
Ja, vi ævler om **Colossus 4.0 Bridge**, det bedste Bridge-spil til hjemmecomputere i dag. Har du en PC eller kompatibel, så undersøg sagen nærmere. Pris: Under 300 runde inklusive en stor bridgebog.

# SLAG I MUSEN

Nu skal der ske noget omkring **Atari**. Med de ord har **Michael Holm** forladt sit tidligere job som marketingschef for **Commodore Danmark** og startet **Atari Danmark**, en ærkekonkurrent efter bedste **Jack Tramiel**-opskrift.
Firmaet, der altså nu skal sælge Atari spillemaskiner, Atari PC'ere og Atari ST-computere til danskerne, hedder officielt **Atari Corporation Scandinavia AB Danmark**. Bag det skal vi sige lidt lange navn skjuler sig det faktum, at den danske afdeling indtil videre er en selvstændig division under Atari i Sverige.



**Der er slag i frikadellen, når Michael Holm, chef for det nye Atari Danmark, slår sig løs.**

Under sloganet "Power without the Price" har Michael Holm med fire ansatte installeret det nye firma i Albertslund uden for København. Her har man sat sig for at erobre markedsandele fra især Commodore - tiden vil vise, hvor godt det kan gå. Men ingen tvivl: Der kommer priskrig på kniven.

**Er det sådan een, du har? Så er der godt nyt: Ejere af Spectrum Plus 3 vil nemlig nu kunne få samtlige Spectrum-spil fra Gremlin Graphics på diskette.**

# DISK TIL SPECTRUM

Godt nyt til Spectrum-ejere med en **Plus 3** på bordet:
**Gremlin Graphics** har netop barslet med disketteudgaver af fem af deres nyeste games. Det drejer sig om **Basil The Great Mouse Detective, Gary Lineker's Superstar Soccer, Jack the Nipper II, Masters of the Universe** og **Deflektor**.
Pressemanden hos Gremlin, **Richard Barclay**, siger til SOFT, at man fremover vil lancere samtlige Spectrum-spil på såvel bånd som Plus 3 diskette. Og med de ord erkender han faktisk, at Gremlin Graphics er det softwarehus i verden, der bakker Plus 3'eren mest op. Godt skuldret.

Danmarks nye spil-dille?

# Et spil de kalder EYE

**Endnu før original-brætspillet "Eye" er kommet til landet, er computerversionen på gaden. Et spil milevidt fra de mange rum- og karate-spil, man ellers ser på datamaten. "Eye" er et nyt spil for børn og barnlige sjæle - også selvom nogle kalder det efterfølgeren til skak.**

Du har aldrig hørt om spillet. Det kan ikke fås i Danmark. Og siger du navnet i din lokale legetøjsbutik, kigger de undrende på dig (du ved, det der Er-du-fra-en-fremmed-planet-Blik).

Alligevel er "Eye", som det populære brætspil hedder, en større salgssucces end Ludo, Mastermind, Trivial Pursuit og Matador. I julesalget er "Eye" blevet den store vinder - i hvert fald i England. Men også i USA er man ved at overhale den hidtidige topscorer, "Trivial Pursuit", indenom.

Artiklerne om "Eye" har været mange. Og aviser lige fra Sunday Mail til The Times har prist det i flotte vendinger. Ingen tvivl: "Eye" ER et godt spil.

Derfor undrer det heller ikke nogen, at en computerudgave allerede er på vej...

### Kommer som computerspil

Tendensen med at konvertere kendte spil til computerspil er set før. Tænk bare på Mastermind, Matador, Trivial Pursuit og de allestedsnærværende computerskak. Senest har Gremlin Graphics også givet os en data-udgave af Ludo (!), så der er absolut intet unormalt i "Eye" pr. computer.

Oprindelig blev brætspillet "Eye" skabt af en vesttysk geisha i Tokyo, en skotsk freelance-butler for et cementfirma og en tidligere australsk skolelærerinde, der blev barpige. Spillet, der koster omkring 200 kroner, kommer sandsynligvis først til Danmark om nogle måneder, og skal du ha' en forklaring på de mærkelige skabere, kommer den her.

"Eye" er skabt af tyskeren Iris Luttring, skotten Billy Barry og australieren Kerry Kovil, alle 31. Da de for otte år siden mødtes som lærere på en international sommerlejr for handicappede børn, blev de straks gode venner. Sommerlejren lå i en stor øde skov langt udenfor New York, og der var i det hele taget ikke meget at give sig til. For at få tiden til at gå, talte de tre om at lave deres eget spil. Det skulle være nemt at forstå for alle uanset alder og nationalitet. Man skulle kunne spille det uden at tale samme sprog og der skulle hverken være terning eller pointtavle med i spillet.

- Vi ville lave et spil, der ikke afhang af om heldet var med dig eller ej, for at du kunne vinde, fortæller tyskeren Iris Luttring.

- Spillet skulle heller ikke lade dig vide, om du var ved at vinde før indtil sidste minut, fortsætter hun.

'- Vi kaldte det "Eye", mest fordi man ikke behøver at tale sammen, når man spiller det, men også på grund af den runde form, spillepladen har.

Iris er en tidligere vesttysk fotomodel, som hellere ville rejse verden rundt og efter sit sommerophold på handicap-lejren endte som en slags Geisha-girl i Tokyo, Japans hovedstad. Om spillets tilblivelse siger hun:

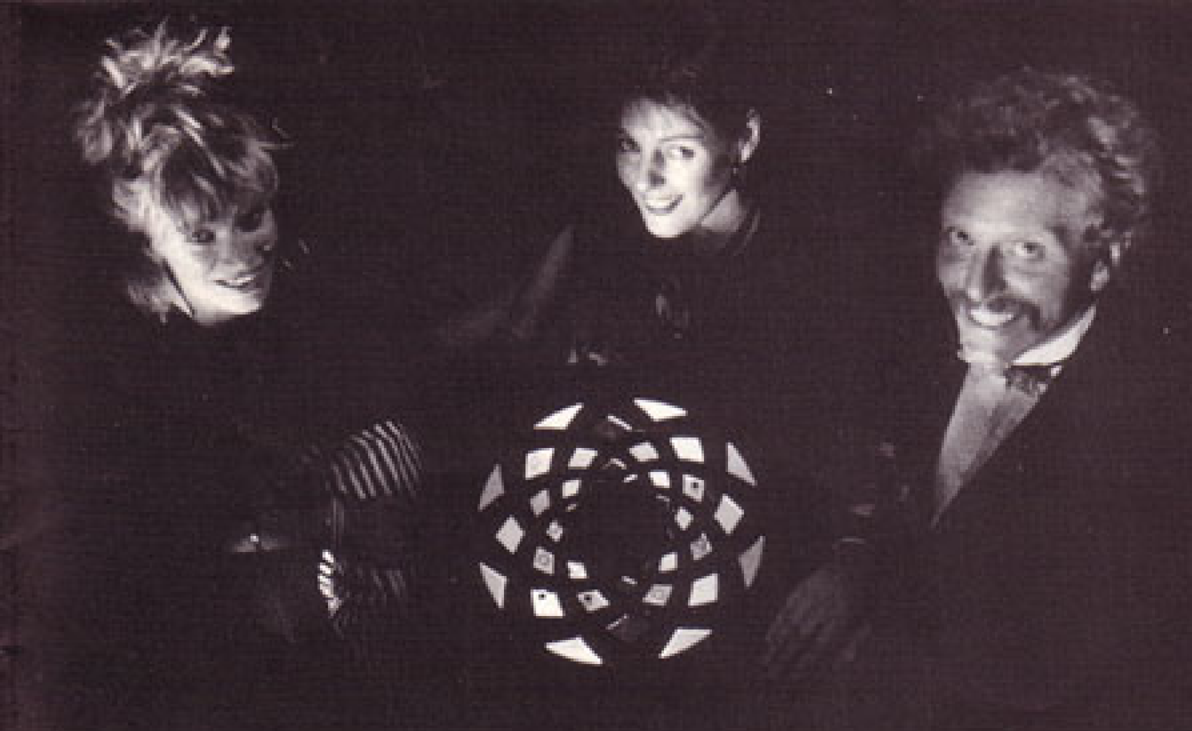
- Efter to måneder i sommerlejren måtte vi tre sige farvel til hinanden. Vi havde omkring 200 tegninger og masser af ideer til spillet, men nåede aldrig at gøre det færdigt.



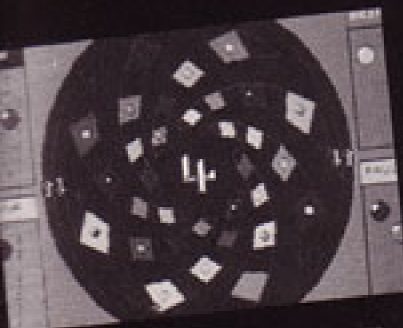
"Eye" som du kan forvente at se det i din computerforretning om meget kort tid.

### Mødtes først 7 år senere

Syv år efter mødtes de tre igen på en måde, der må kaldes skæbne. Skotten Billy var i mellemtiden



**De tre bag "Eye": Iris, Billy og Kerry.**



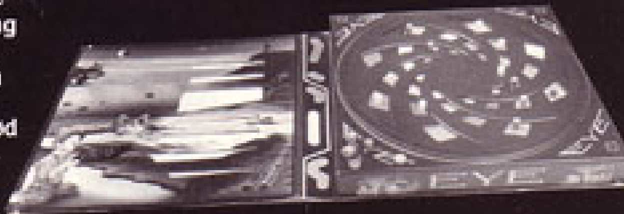


**Skærmbillede fra "Eye" i computerudgaven. Anderledes ser det ud (men det er værd at spille).**

blevet butler af den bedste engelske slags, men kun som freelance - han havde bunker af småjobs hist og her, mest for et cementfirma ved selskabelige lejligheder, men også lidt for Underhuset i det britiske parlament.
Ved at spille lidt i sin fritid havde han vundet 400 pund på heste. Nogle af pengene brugte han på at tage en tur til Amsterdam.
Den vesttyske model Iris var på det tidspunkt vendt tilbage til Europa og var taget til byen sammen med sin kæreste. Sammen havde de fundet ud af, at australieren Kerry boede i byen, og de aftalte at mødes med hende. Hun havde fået job i en bar med restaurant, så der tog de hen for at spise samme aften. Hvem andre end sultne Billy havde tilfældigvis også valgt den restaurant på lige netop det tidspunkt?
- Vi begyndte alle tre at tale om vores gamle spil, som aldrig var blevet til noget, fortæller Iris.
- Og vi fandt ud af, at nu havde vi arbejdet længe nok for andre, så nu ville vi slappe lidt af og lave noget selv.
Som sagt så gjort. Sammen tog de tre til Kreta, hvor de slappede af ved at arbejde (!) et halvt års tid på en lokal restaurant. Når de havde fri lagde de sig ned på stranden og talte om deres spil, "Eye".
På et kirkegulv så Iris det mest fantastiske mønster af kakler, og sammen tegnede de tre det af. Nu havde de farverne og spillepladen til "Eye". Spillet var færdigt, nu skulle det blot udgives og sælges til alle legetøjsforretningerne.

## Svært at skaffe penge

De tre spilforfattere tog tilbage til kolde London. De måtte sande, at byen var kold på mere end een måde, for da de forsøgte at sælge spilideen til de store legetøjsproducenter, blev de afvist.
Selv Billy-Butlers forbindelser på højt plan hjalp ikke.
- De smilte, bød på et glas sherry og fik derefter viftet os ud, husker han.



**Sådan ser den originale "Eye"- pakning ud. Aflange huller i æsken og en moppestor rød elastik fuldender det aparte look.**

- Vi følte os efterhånden som tre freaks, der havde været globetrotters for længe. Især fordi to af os er piger. Holdningen var, at piger ikke opfinder spil, og det blev ikke bedre af, at jeg var meget gravid på det tidspunkt, griner Kerry.
Modløse og trætte begyndte de tre at drive rundt på pubberne i den indre by. Sådan kunne de sidde i et hjørne med hver sin øl og spille "Eye" sammen.
En dag, hvor de på den måde sad og spillede i en pub på Brompton Road, kom en halvgammel, halvskaldet, halvnysgerrig mand hen til dem. Han studerede interesseret deres spil og spurgte, hvad det hed.
Sådan kom de rent tilfældigt i snak med Ted Jones Fenleigh, manden, der engang i tidernes morgen havde en masse at gøre med lanceringen af Mastermind.
Da han hørte, at de tre ikke kunne få afsat "Eye" til legetøjsbranchen, opfordrede han dem til selv at starte deres eget firma og få spillet udgivet.
- Det har vi ikke startkapital nok til, var Billys svar, hvorpå den ældre herre resolut hev checkhæftet frem og skrev en check på 10.000 pund, knap 120.000 kroner.
- Her har I lidt at starte på, lød beskeden fra ham.

## Eget firma

Mindre end 72 timer efter havde de tre sammen med Ted Jones Fenleigh oprettet et selskab. Sidstnævnte kom med pengene (ialt omkring 2 millioner kroner) mod at få halvdelen af aktierne. Den sidste halvdel ejes af de tre opfindere i fællesskab.
Da legetøjsbranchen hørte, at Mastermind-bagmanden var blevet involveret i projektet, begyndte ordrerne at strømme ind. Allerede før brætspillet var trykt færdigt, havde Billy, Iris, Kerry og Ted forhåndsordrer på 130.000 spil. I den engelske julehandel er "Eye" blevet den store vinder. I Schweitz ligger det i øjeblikket nummer 1 blandt de mest solgte spil, og også amerikanerne har taget spillet til sig. Så det må åbenbart være værd at betale penge for.
Nu er pengene begyndt at strømme ind, og som Billy Barry siger det:
- Det er lækkert at være stinkende rig.
For ham er "stinkende rig" det samme som at have et par tusind kroner stående på en bankbog.
Spillet, de tre har lavet, er bygget op over to runde plastic-cirkler med nogle huller i. Ved at dreje på cirklerne, kan du igennem hullerne se nogle farver fra den underliggende plade. Det gælder så om at styre sin egen farve på en måde, så modstanderens brikker ikke kan flytte sig på hans eller hendes farve. Selvom det lyder indviklet, er det nemt at lære, men alligevel svært at mestre. Flere skakeksperter har allerede nu kastet sig ud i spillet, og som det var god latin med Rubiks terning også her skrevet bøger om forskellige strategier.
Computerversionen er lavet af Endurance Games og udgives af Prism Leisure Corporation (dem med Advance Games).
Pakken til computerudgaven er præcis som selve spilpakken fra det originale "Eye": En firkantet papæske med kighuller og en kæmpe tyk rød elastik omkring! Aparte ser det ud, men det vækker opsigt.
Præcis som i originalspillet kan man spille flere spillere mod hinanden. Men man kan også spille alene mod computeren.
Introskærmen er flot - på de større maskiner bliver den helt levende, og det er fascinerende bare at læne sig tilbage foran skærmen og nyde de mange flotte farver.
"Eye" er værd at kaste øjnene på, ingen tvivl om den sag. Her er et spil, du må overveje - også selvom du normalt er til de mere "gammeldaws" computerspil med rumvæsener og masser af strategi.

**Torben Fløisdorff**



Richard (tv) og David Darling sidder på en guldgrube: Billigspil. Og de ser ud til at nyde det.

Da Richard var 13, fik han sig en computer og begyndte at selv at skrive spil til den, fordi det var for dyrt at købe alle sine spil. I dag er Richard 19 - og Managing Director for et softwarehus, der ligger blandt de 10 største i England. Han kører en fræk lille MR2 sportsvogn og er god for sin første million. I pund.

*Eksperten taler åbent ud:*

# SÅDAN FÅR DU SUCCES MED BILLIGE SPIL

Vi kan roligt sige, at engelske Richard Darling ligner noget, katten har slæbt ind. Trods sine nitten år ser han ikke ud til at være en dag over fjorten - hans stemme er ikke gået i overgang og han har ar efter bumser. Han har flyveører og næsen er heller ikke a la Valentino, kort sagt: Richard er uheldig.
Alligevel har han succes hos damerne. Han er nemlig verdens flinkeste fyr, og så hjælper det jo også lidt, at han allerede var millionær, da han fyldte atten - i pund, vel at mærke (ca. 11 millioner kroner).
Når han kommer trillende i sin røde MR2 sportsvogn med targatag og en topfart over de 200, er der mange pigehoveder, der vender sig i den lille engelske by Banbury, hvor Richard bor sammen med sin mor, far og storebror.
Men Richard er ikke godsejer-søn og har ingen rig onkel i Amerika. Han har selv skabt hele sin formue, vel at mærke ved hårdt arbejde. Richard er computerfreak og indehaver af Code Masters software, et billigspilsfirma, han driver sammen med sin bror David og den øvrige familie.
Det hele startede, da Richard var 13 og lige havde sparet sammen til sin første computer...

### Skrev selv spil, fordi de var for dyre for ham at købe

For en 13-årig med begrænsede lommepenge er det ikke ligetil at skulle bruge 200 kroner på et computerspil. Især ikke hvis man lige har ofret flere måneders sparen-sammen på at investere i sin første computer.
Sådan havde Richard det, da han selv var 13. Computeren havde været dyr, så han måtte låne de sidste penge af sin far for at få råd. Derfor var det ikke det store, der var tilbage at købe spil for, når de ugentlige 2 pund var blevet udbetalt.
Først prøvede Richard at få et job efter skoletid. Det var for svært. Banbury var en lille by og de få jobs, der var at få, var allerede blevet hapset af et par af Richards venner. Men det gjorde nu ikke så meget, det betød jo bare at han havde meget mere fritid.
Fritiden skulle bruges fornuftigt. Richard lærte sig selv at programmere og inden længe kunne han stolt vise sit første spil frem for familien: Et simpelt skydespil, hvor en sort firkant skulle skyde en hvid bold, der hoppede rundt på skærmen.
Hånden på hjertet - det var ikke det mest geniale spil, han kunne have lavet. Men alt taget i betragtning var det da OK. Richard var jo begynder og standarden var heller ikke så høj den gang.
Storebror David på 15 blev mere og mere interesseret i lillebrors 'puter. Især efterhånden som det skred frem og Richards spil lidt efter lidt blev bedre og bedre. David kom med gode ideer til nye spil, og Richard lærte ham også at programmere. Snart var de to brødre så dygtige, at de kunne begynde at sælge af deres hjemmestrikkede programmer.

### Den første annonce

Drengenes første annonce kom i januar 1983 og blev indrykket i det engelske Popular Computing Weekly. Den var ikke særlig stor, men kostede hele 70 pund - en formue, som de to havde sparet sammen til i flere måneder.
I annoncen tilbød de et bånd med 14 af deres bedste programmer for 15 pund - en pris, der på det tidspunkt svarede til, hvad folk var vant til at betale for bare et enkelt spil.
Dagen efter bladet var udkommet, var der mange breve til David og Richard. Folk i hele England havde klippet annoncens kupon ud, så der blev ialt solgt spil for næsten 5000 kroner.
- Vi måtte blive oppe hele natten og pjække fra skole næste dag, fordi vi skulle kopiere alle båndene. Vi havde kun vores båndoptager og mors og fars stereoanlæg, så det tog tid og var besværligt med ledningerne imellem, husker Richard.
- Men det gik da, selvom det kom lidt bag på os, at vi kunne tjene så mange penge på vores hobby. Vi fandt ud af, at vi måtte have fundet en guldgrube. Og besluttede os til at indrykke flere annoncer.

### "Skolen er bagefter, den er så forældet".

Kort tid efter begyndte vi at indrykke større og større annoncer. Og vores lille postordrevirksomhed voksede så meget, at mor på et tidspunkt forbød os at sidde i køkkenet og pakke konvolutterne - hun kunne nemlig ikke komme til at lave mad!
Folk købte så mange bånd, at vi måtte investere i en kopieringsmaskine i stil med dem, pladeselskaberne bruger. Altså en båndoptager, der massedublikerer mange bånd på samme tid. Heldigvis kunne vi købe sådan een brugt, så den var billigere. På den måde fik vi noget at vores nattesøvn tilbage.
- Jeg kan huske, vi besluttede at droppe skolen, da vi sammen tjente over 1000 pund om måneden, fortæller Richard. På det tidspunkt var jeg 14 og David var 16 og vi allerede meldt os ud af byens fodboldklub for at kunne passe vores lille nystartede firma. Jeg holdt op i skolen, da jeg blev 15. Og David holdt op med det samme.
Lærerne i skolen vidste ikke, hvad de talte om. Vi skulle lære om nogle gamle konger og nogle krige, der foregik for flere tusind år siden. Men det er slet ikke noget, du kan bruge ude i den virkelige verden idag. Der handler det om penge, helst mange af dem, og der er computere i næsten alle brancher. Det eneste fag, der interesserede mig, var datalære. Men det var også bare så forældet og fjernt fra virkeligheden, at det var en ynk. Jeg vidste meget mere om computere end alle mine lærere, så derfor holdt jeg op. Jeg ville ud at tjene nogle penge istedet.
Jeg så mulighederne i at lave spil.



**Storebror David, 21, er blevet lokket med i Richards firma. Det har bl.a. givet ham råd til en Celica Supra, en sportsvogn i 400.000 kroners klassen.**

### Fik job hos Mastertronic

Vores spil var blevet bedre og bedre, faktisk næsten i professionel klasse. Det kom sig jo af, at vi fik købt noget federe udstyr og fik mere tid til at programmere.
På et tidspunkt fandt vi ud af, at det var de færreste, der købte deres spil pr. postordre. Langt de fleste spil blev solgt ude i butikkerne, hos forhandlerne rundt omkring i landet. Men dem havde vi bare ikke kontakten til, så vi begyndte at se os omkring efter en god grossist eller distributør, der kunne stå som agent for vores spil og formidle kontakten til alle forhandlerne.
Omkring den tid blev Mastertronics startet. Det passede os fint,

# SÅDAN FÅR DU SUCCES MED BILLIGE SPIL

godt være, man tjener mindre pr. solgt spil, men i det lange løb kan det sagtens betale sig. Der sælges jo flere games, jo billigere de er.

### Utilfreds med livet som ansat

Hos Mastertronic begyndte vi for alvor at lave kassen. Og vi fik også succes med spil, der var lidt dyrere - the Last V8, for eksempel.

Alligevel kom der lidt kludder i maskineriet. Det var nemlig ikke altid lige sjovt at være ansat, at have en chef over sig, der kunne bestemme over een, at skulle gøre ting, man egentlig ikke gad, osv. Vi fik med andre ord lyst til at prøve lykken som selvstændige igen. Dennegang bare ikke med postordre, men med et firma præcis som Mastertronics, der skulle have i tusindvis af forhandlere over hele Europa.

Det mente vi også sagtens, vi kunne. Vi var jo blevet ældre, havde mere erfaring og havde jo først og fremmest luret dem alle fiduserne af ovre hos Mastertronics. Vi vidste præcis hvordan et billigspilsfirma skulle køres for at få succes.

Så vi sagde op og stiftede Codemasters. Startkapitalen havde vi jo fra alle Mastertronics-spillene, så det var ikke noget problem. Og det er nu et år siden.

I det år, der er gået, er der sket så meget, at det er helt utroligt. Codemasters er blevet et af Englands 10 største softwarefirmaer, vi har omkring 40 freelance-programmører tilknyttet og har haft en årlig omsætning på omkring 25 millioner kroner. Ikke dårligt på et år. Og jeg er stadig kun en teenager...



- Hos Mastertronic begyndte vi for alvor at lave kassen.

for de ville sælge spil til langt under normalprisen, altså helt i tråd med vores linie. At spillene så tit ikke var lige så gode som fuldprisspil, gjorde ikke noget - lige fra starten har vores egne spil jo også været en slags billigspil.

Jeg skrev altså kontrakt med Mastertronics, og mange fra dengang vil kunne huske, at såvel David som jeg stod som forfattere af nogle af de bedstsælgende Mastertronics-billigspil.

Vi begyndte så småt at blive de mest brugte og udgjorde lige pludselig kernen blandt Mastertronics B-spil programmører. Og vi fandt ud af, at der var penge at hente i billigspil. Mange penge. For selvom et spil måske kun koster 30 kroner, tjener man meget mere, fordi der bliver solgt langt flere spil til den pris end til 200. Det kan



- Det første, vi gjorde, var at ansætte far.

### Ansatte far

Det første, vi gjorde, da vi havde stiftet Codemasters og forladt Mastertronic, var at ansætte vores far. Dels havde hans en hel del forretningserfaring, for han har solgt kontaktlinser i over 10 år. OK, det er måske ikke lige samme branche, men han er en god sælger, så da vi tilbød ham et job sagde han straks op i kontaktlinse-firmaet.

I dag er resten af familien også med. Vores lillesøster har fået job som omstillingsdame med telefonerne og selv William, vores lillebror på 7, er aktiv i firmaet. Hvad han laver? Lægger de færdigtindspillede bånd ind i æskerne, så de er klar til at blive solgt.

Programmørerne vil vi helst ansætte på freelance-basis. Så sløser de ikke tiden væk, men får kun betaling for det de rent faktisk laver, siger Richard, der selv har været fastansat programmør og derfor selv ved, hvordan den slags har en uheldig vane med at slappe af i arbejdstiden.

Vi har i dag et team med 40 programmører. For godt og vel et halvt års tiden siden havde vi 100,



- Vores lillesøster har fået job som omstillingsdame.

men det var ganske simpelt for mange, så vi var tvunget til at sortere de dårligste fra. Vi kan ikke holde styr på, hvad 100 mennesker laver, men de ville allesammen arbejde for os, da de så, hvor hurtigt vi fik succes med det nye firma.

De 40, vi har kontakt med i dag, er kernen. Det er de bedste. Folk, der kender hinanden og har mange års erfaring med at programmere. De er allesammen en 18-20 år. Vi har det princip, at ingen medarbejdere skal være ældre end os selv, og det er jo svært at opretholde, når vi ikke er så gamle.

Men jeg tror det er svært at tvinge noget igennem som chef, hvis du er meget yngre end ham, du er chef for. Så respekterer han dig ikke lige så meget. Men heldigvis er langt de fleste rigtig gode programmører på omkring vores alder.

### Kører japansk

Når der skal sælges, vil forhandlerne ikke købe noget af et par knægte. Så derfor er det en god ide med far som ansat. Han er den fødte sælger og så har han den helt rigtige alder. Han kan kommunikere direkte med alle de halvgamle butiksindehavere, der sidder rundt omkring.

Vi er fast besluttet på, at selvom vi har succes lige nu, må det ikke stige os til hovedet. Vi har været så



- De 40, vi har kontakt med, er kernen. De bedste.

længe i branchen, at vi godt kan huske affæren med Imagine, der på et tidspunkt var det førende firma i branchen. Omsætningen gik så godt, at den ene chef købte en Ferrari og den anden chef købte en Lamborghini og firmaet købte en sommerresidens ved den franske riviera. To måneder senere gik det knapt så godt, cheferne havde brugt for mange penge, og for at undgå en konkurs måtte Imagine overtages af Ocean, der ejer det idag. Og i dag er det sandt at sige ikke Englands førende.

Vores penge skal ikke bruges til luksus, de skal bruges til at gøre firmaet endnu større og endnu mere succesfuldt.

OK, jeg indrømmer da, at vores biler er luksus, men det er da ikke i Ferrari-klasse. Jeg har en lille hurtig MR2'er, en to-personers sportsvogn med aftageligt tag. Og David har en lidt større Toyato Celica Supra, også en sportsvogn.

Men den eneste ekstra luksus derudover er en kæmpe indendørs swimmingpool, som vi har indrettet i en gammel lade, der hører til huset. Vi bor stadig hjemme og betaler ikke noget for det, selvom

vi blev enige om i sidste uge at forære mor en splinterny rød Citroen BX som tak fordi hun stadigvæk gider vaske vores tøj og pudse vores sko. Den bil blev hun glad for.

Før var vi Toyota-fans, men det er vi holdt op med. Godt nok laver Toyota de bedste biler du kan få til prisen, men mor forærede vi ikke en Toyota, for nu er vi blevet enige om at boykotte alle japanske varer. Japanerne vil nemlig ikke importere vores Codemasters-spil, de siger, det er konkurrence-forvridende over for deres egne spilproducenter, når vi kan sælge dem til under 30 kroner. Af den grund eksisterer der ganske enkelt ikke billigspil i Japan. Hverken Mastertronic, Firebird, os eller nogle af de andre billigspilsfirmaer må sælge deres produkter derovre.

Næste gang, vi skifter vores biler ud, har vi bestemt, at vi skal have to Jaguarer. Helt ens.

## Ingen fuldprisspil her

Jeg kan selv huske, hvordan det var kun at have sine begrænsede lommepenge. Der var sandelig ikke råd til dyre spil dengang.

Og det er også derfor, vi hos Codemasters kun vil lave billigspil. Fuldprisspil er for dyre, synes vi, for vi har det på samme måde som alle de unge, der skal købe spillene. Vi vil gerne have det bedste produkt til den billigste pris.

Det kan godt være, vi ikke kan holde prisen nede på de 1.99 pund (i Danmark koster Codemasters-spil vejl. 39.85, men sælges en del steder for 29.85. Red.).

Men de eneste steder, man kunne forestille sig højere priser, er på spil til Atari ST, Amiga eller IBM, for der kræves der mere programmering.

I øjeblikket arbejder nogle af vores stærkeste programmører på et nyt Amiga-spil og her bliver grafikken stort set lige så god som hvis du sad og så en video-film. Her vil prisen nok blive 99 kroner, men det synes vi stadig er billigt. Især når man tænker på, at mange Amiga-spil koster over 400 kroner i forretningerne.

Vi går også og tumler med nogle planer om at lave nogle spil i stil med Advanced Dungeons & Dragons. De skal sælges sammen med nogle små figurer, et par terninger og en stor spilleplade. Altsammen noget, der nok vil fordyre selve spillet lidt, men ikke så meget, at vi helt forlader vores målsætning med at lave spil til priser, der ligger under normalen.

## De mest populære

Da vi selv skulle starte op, var det med en klar målsætning: Vi skulle lave spil, der var bedre end dem, vi havde lavet hos Mastertronic. Blandt vores tidligste hits var Terra Cognita, Cosmonaut og det helt utrolige BMX Simulator, en slags simulation af hvordan det er at køre på BMX-cykel på en svær bane. Det blev virkelig en succes og var nok det spil, der for alvor gjorde Codemasters-navnet kendt.

BMX-simulator har grafik, man ellers kun er vant til blandt de bedste af fuldprisspillene, og så er lyden også helt i en klasse for sig selv. Den skal simpelthen opleves. Gran Prix Simulator er et af vores allernyeste spil. Her har vi også satset på såvel grafik som lyd, der er lavet af David Whittaker. Men gameplayet er også godt og vi har fået en kendt engelsk sportsstjerne, racerkøreren Johnny Dumfries, der også er adelig, til at gøre reklame for spillet. Ham er vi nemlig sponsor for.

Vores andre store succeser er især Red Max, Thunderbolt, Armourdillo og Laser Force, men Creations har også solgt pænt. Der ligger fire spil på Creations-båndet, men det er ikke på grund af spillene, det bliver solgt. Det er fordi det er en slags billigudgave af Shoot'em-up Construction Kit, hvor man selv kan lave sine egne spil, hvis man har en god ide. Det hele er nemt og menustyret, så man skal ikke programmere så meget som een eneste linie selv, hvis man vil lave sine egne games. Og prisen er naturligvis den samme som alle vores andre bånd. Det må vel siges at være billigt?

Det seneste Codemasters-spil er Super G-Man. Det er et rumspil, men generelt er vi imod for meget vold i vores spil, så der er ikke så meget med at skyde.

Du skal udforske ti forskellige rumlandskaber og nå tilbage til dit modeskib, mens du kæmper mod tiden og planetens aliens. Pas også på, du ikke river din astronautdragt i stykker på nogle af de skarpe kanter, eller falder ned i nogle underjordiske huler, der også gemmer sig i planetlandskaberne.

Vi venter os et stort salg af Super G-Man.

Det er et godt spil.



- Jeg har en lille hurtig MR2-sportsvogn.



- Jeg kan selv huske, hvordan det var kun at have sine lommepenge.



- Jeg tror, det gør en forskel, at jeg er så ung.



- I dag er det bedre, hvis du specialiserer dig inden for et felt og koncentrerer dig om at blive rigtig god.

## Mit råd til de nye

Jeg tror, det gør en forskel, at jeg er så ung som jeg er. Jeg har sammen med David meget mere føling med, hvad der rør sig hos de unge. Og det er jo dem, der køber flest spil.

Derfor kan vi lave spil, der rammer lige ind midt i alt det, markedet vil ha'. Og ikke som f.eks. Ocean, der med sine halvgamle bosser godt kan ha' et flop ind imellem.

Hvis du er ung programmør i dag og vil have succes, at det vigtigt at lave noget, der ikke ligner alt det andet, der er på markedet. Men det er næsten endnu vigtigere, at du er god til det, du vil lave - idag vil ingen købe et bånd med 14 hjemmelavede programmer for 15 pund, for markedet har simpelthen ændret sig. Folk kræver at se kvalitet. Du er nødt til at være dygtig, og hvis du ikke er dygtig, må du se at blive det i en helvedes fart, for ellers slår du ikke igennem som succesprogrammør.

Husk også lige, at vil du lave kassen, skal du lave actionspil. Spil, hvor folk ikke skal tænke sig så meget om, vil altid sælge langt bedre end spil, hvor der kræves noget af folk. Sådan er det bare, det kan vi lige så godt se i øjnene.

Sidst, men ikke mindst, skal du vide, at markedet i dag er meget specialiseret. Altså at forstå på den måde, at det er blevet sådan, at de færreste laver hele deres spil selv. Den tid, hvor programmøren stod for alting, er forbi. Nu har man specielle folk til at lave grafik, andre til at lave lyd, nogle helt tredie til introduktioner, nogle fjerde til beskyttelse og måske endda endnu nogle andre til at forfatte instruktionerne. Tager man også dem med, der tegner covers og annoncer, kommer vi altså op på en hel del mennesker. Og forsøger du at lave alting selv, vil dine spil sikkert komme til at ligne noget fra '83 eller '85. Dengang lavede alle nemlig alting selv.

Idag er det bedre, hvis du specialiserer dig inden for et felt og koncentrerer dig om at blive rigtig god der. Så kan du hurtigt blive kendt som super-lydmanden, grafik-geniet eller hvad ved jeg. Det er der langt mere fremtid i.

Og så ligger millionen måske ikke længere så langt væk...

**Torben Fløisdorff og Rasmus Kirkegård Kristiansen**

*På besøg hos Epyx:*

# HER LAVER DE 90'ERNES SPIL

*Manden, der opfandt Amiga, er blevet direktør for Epyx. Og det er ikke tilfældigt: Efter at have skabt fremtidens computer, vil han nu skabe fremtidens computerspil...*

Det er morgen i Redwood City, California, USA. Kaffen brygger, morgendisen letter og Radio KXLA får mellem et par reklamer meddelt, at temperaturen er nær de 30.
Klokken er 07:35, de første folk er på vej på arbejde, men i en stor bygning har folk arbejdet allerede siden klokken seks. Det er hos Epyx, en af USAs største spil-producenter.
Her arbejdes der med jævne mellemrum i toholdsskift - nemlig når spiludviklingen skal gå stærkt og konkurrenterne skal slås. Og så ser man ellers stort på, om medarbejderne hellere ville sove længe hver morgen. Games er nemlig big business og en god eksport-vare for Guds eget land, de forende amerikanske stater.
Firmaet er så stor en forretning i dag, at ville du købe det, skulle du have minimum 200 millioner op af lommen. Hvis ejerne af aktierne overhovedet vil sælge, hvilket er tvivlsomt, vert eneste år de sidste fem år i træk har Epyx nemlig givet et rekordstort kæmpeoverskud, så mon ikke ejere foretrækker at blive siddende på Hawaii's solbeskinnede palmestrande i stedet for at sælge?
Vi spurgte ikke, men blev i stedet vist rundt i de flotte lokaler, der huser et af de mest succesfulde softwarefirmaer nogen sinde.
Her fortæller SOFT den fantastiske historie om firmaet, der blev stiftet af en gal computerfreak i 1979 og i dag er blandt de helt store på toppen. Men først lidt om selve bossen.

## Chefen opfandt Amigaen

Ånden i Epyx er, at der skal arbejdes. Og chefen, David Morse, gør sit til, at arbejdet kører på fuldt tryk fra tidlig morgen klokken 06:00.
Han er øverste direktør i Epyx. En stilling, han blev udnævnt til i januar '87. Hovedaktionæren i Epyx, Gilbert K. Freeman, siger det således:

- Siden Mr. Morse blev ansat som chef, er der sket en udvikling i firmaet hen i retning af, at alle tænker længere ud i fremtiden. De ansatte har nogle ideer, der rækker langt ind i 90'erne, og det er meget unormalt i et softwarefirma, hvor de fleste koncentrerer sig om fremtiden indenfor 6-12 måneder. Men Mr. Morse opfordrer folk til at arbejde videre med deres ideer, og i øjeblikket har vi en række arbejdsgrupper i Epyx, hvor de ansatte udelukkende beskæftiger sig med fremtidens spil. Spil, der vil blive spillet om fire eller måske fem år.

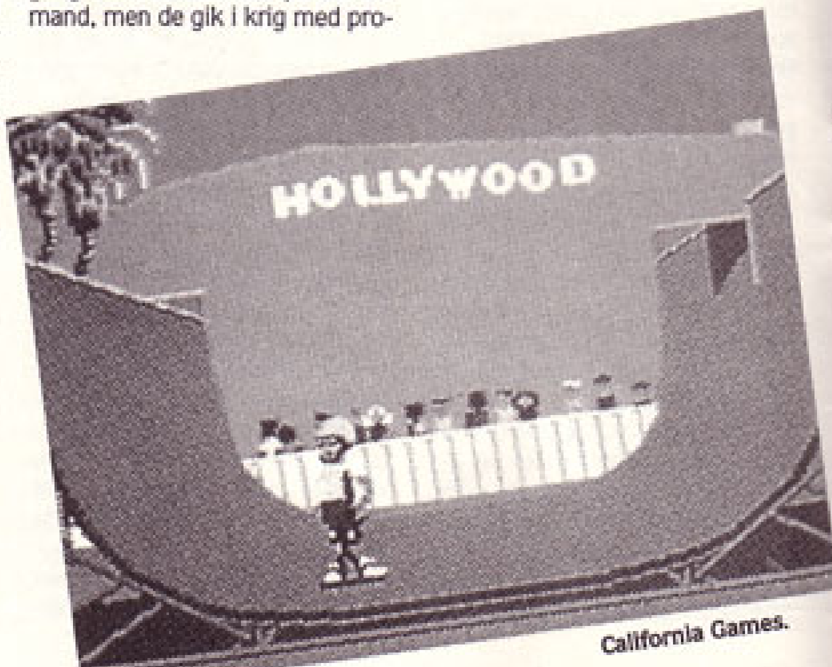
Morse selv er beskeden og kommenterer på denne måde:
- Epyx er et firma med god kapital, det har nogle gode ledere i de forskellige afdelinger og der er basis for at arbejde i en lang række retninger. Også gerne forskellige retninger, for hvem siger, at fremtidens computerspil allesammen skal ligne hinanden? Jeg tror, vi kommer til at opleve en specialisering indenfor software, og ingen tvivl om, at Epyx vil sprede sig ud og blive endnu større.

Han fortsætter:
- Vi ser i øjeblikket på non-software området, og det er da muligt, at vi vil kombinere spillene med helt andet tilbehør end det, man kender i dag. For i dag er det eneste spiltilbehør stort set et joystick, men ingen siger, det vil være sådan om måske bare et par år.
David Morse ved, hvad han taler om, når han ser ind i fremtiden. Uden at sige for meget er han en mand med visioner og en helt special evne til at forudsige, hvordan datamarkedet vil opføre sig nogle år fremme i tiden.
Det var en evne, han tjente mange millioner på, da han sammen med to venner i 1982 stiftede et firma kaldet Amiga Computer. Han havde nogle ideer og lidt penge, men ingen havde hverken hørt om ham eller firmaet, han ville stifte. Det eneste, han havde, der kunne overbevise banken om at give ham et startlån, var nogle ark papir, hvor han havde gjort sig nogle særdeles fornuftige tanker om, hvordan fremtidens succes-computer (altså Amiga) skulle se ud.
Det var helt tilbage i 1982. Dengang var firmaet kun på de tre mand, men de gik i krig med projektet og begyndte at konstruere den første prototype på Amigaen. Det var på den måde, David Morse lærte, hvad det ville sige at arbejde både nat og dag, men alle gik på med krum hals og i 1983 var den første tidlige hjemmebyggede Amiga-testcomputer klar. Den så

Commodore, og de forstod straks, at Morse og hans venner havde scoret en klar hitter. Med andre ord: Her var fremtidens computer.
I 1984 hev Commodore så det store checkhæfte frem og købte det lille firma Amiga Computer. Ingen kender prisen, men det var mange - rigtigt mange - millioner dollars. Kontant.
Efter overtagelsen skiftede Amiga Computer navn til Commodore Amiga og i 1985 startede Commodore serieproduktionen af det, der skulle blive kendt for den store verden som Amiga 1000. Fremtidens computer og David Morse's ide.

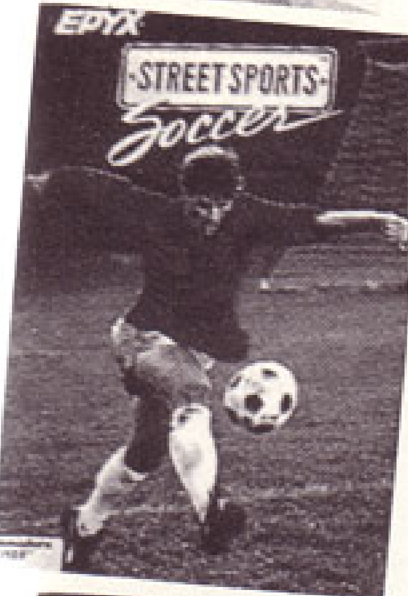
## Verdens mest produktive softwarefirma

At der arbejdes hos Epyx, er ingen i



California Games.










tvivl om. Og at der arbejdes hårdt, ses også.

Men nu er det kommet sort på hvidt, at Epyx er det spil-hus i verden, der kører bedst. Branchebladet "The Software Industry Bulletin" har nemlig kaldt Epyx for "the most productive software company" målt i relation til antal ansatte. Med andre ord: De 75 fastansatte hos Epyx lavede lige så stort et overskud som 100 eller 200 fastansatte i alle andre firmaer. Og det er jo profitten, der tæller.

Det ved i hvert fald salgschefen, John Brazier, der er så travl en mand, at han ikke kan nøjes med et enkelt kontor. Han flyver og farer nemlig så meget, at det er nødvendigt for ham med både et kontor i Californien og et i New York. Begge steder sidder en sekretær og venter på ham, men det er udgiften værd, har han sagt. Han er tvunget til en del rejseri, for Epyx er verdensomspændende. Selv i Saudi Arabien og Japan, der ellers er lukket land for mange vestlige spilproducenter, sælges der Epyx-games. Lidt af en bedrift.

I dag laver Epyx spil til snart sagt enhver computer, der er værd at lave spil til. Ud over at være involveret en lille smule med nogle nye spilleautomater, har de nemlig software til Apple II-serien, Atari ST, Apple IIGS, Atari 8007130, IBM og PC kompatible, Tandy TRS80, Macintosh og naturligvis Commodore 64/128, Amiga, Amstrad og Spectrum. Sådan!

Alle de store butikskæder i USA sælger Epyx-spil, også supermarkeder som f.eks. K-Mart og Target. Ja, selv hvis du går ind i amerikanske pladebutikker, finder du Epyx-spil. Tit som det eneste mærke, de gider handle med, forøvrigt.

## Stiftet i 1979 af en gal computerfreak

I en branche, hvor der lukkes spilfirmaer hver uge, og nye skyder op næsten endnu hurtigere, er det et særsyn at se firmaer, der bliver 2-3 år gamle. Endnu mere fantastisk er det derfor, at Epyx har hele 9 år på bagen og faktisk er en af verdens ældste spil-fabrikker.

Epyx blev stiftet allerede i 1979 af en gal computer-nød ved navn Jim Connelley. Udover at være bidt af sit universitets kæmpecomputer, var Jim en vaskeægte Dungeons & Dragons fanatiker. Han lavede selv sit første Dungeons & Dragons spil til en computer, det første nogensinde, og solgte det til venner og bekendte. De syntes, det var så godt, at de opfordrede ham til at få det udgivet. Desværre var der ikke rigtigt så mange spilfirmaer dengang, så manden var tvunget til at starte sit eget. Han kaldte det Automated Simulations og solgte udelukkende pr. postordre, og det blev starten på Epyx.

I 1982 ville Jim Connelly nemlig udvide sit lille firma og søgte derfor efter nogle partnere med kapital. De gik med til at komme med pengene, hvis firmaet ville ændre sig fra postordre til at blive et "rigtigt" softwarehus og så samtidig skifte navn. Og siden da har det gået op ad bakke - saltvandsindsprøjtningen på fire millioner er betalt tifold tilbage og investorerne fra dengang er glade. De ejer nemlig hovedparten af Epyx nu, og ud over Gilbert Freeman er folkene The Mayfield Fund, Early Stages Development Co., Arscott Norton & Associates samt US Venture Partners.

Firmaet er blevet så stort, at David Morse seriøst taler om een efter een at opkøbe en række små firmaer. Eller i hvert fald dele af dem, nemlig de dele, han kan se fremtiden i. Hvilket han jo må siges at være en slags ekspert i, om nogen er.

## Voksede 500% på et år

Trods hård konkurrence, ja faktisk krig i branchen, har Epyx vokset år efter år. I 1987 så meget, at salget steg med 500% på verdensmarkedet.

Det er noget, der kan mærkes blandt de 75 ansatte. De fik alle bonus, og der blev også sendt en pæn check til de omkring 200 freelance-folk, Epyx har tilknyttet. En slags julegave med tak for hjælpen.

En af årsagerne var "World Games" og "California Games", efterfølgerne til hitserien med "Summer Games", "Summer Games II" og "Winter Games", der var bygget på forskellige events i de olympiske sommer- og vinter-lege.

Men David Morse har selv en anden forklaring:

- Jeg tror, vores store vækst skyldes, at vi hele tiden er et skridt foran de andre. Vi har flere kreative folk end noget andet spilfirma, og det er jeg overbevist om, at spilkøberne kan mærke på det endelige produkt. Det er en lille smule bedre end alt det andet, folk er vant til. En lille smule mere avanceret, men stadig til de samme penge som alle andre.

Uden at sige det direkte langer David Morse ud efter konkurrenten MicroProse, som også sælger meget avancerede computerspil, men som har en prispolitik, der gør, at et spil nemt bliver 50-100 kroner dyrere end normalprisen.

- Hos Epyx gør vi alt, hvad vi kan, for at holde vores spil på nogle fornuftige priser. Og det lykkes. Vi laver ingen billigspil, men alle vores spil ligger på samme priser som de øvrige i branchen. De er bare lidt bedre...

## Laver andet end bare spil

Ingen tvivl om, at Epyx er et computerspilsfirma, det er helt sikkert.

- Jeg er selv meget entusiastisk og spiller tit, fortæller David Morse.

- Mit favoritspil er det nye Impossible Mission II, som jeg var

**David Morse er chef for Epyx. Han laver fremtidens spil og opfandt i 1982 den første Amiga-computer.**



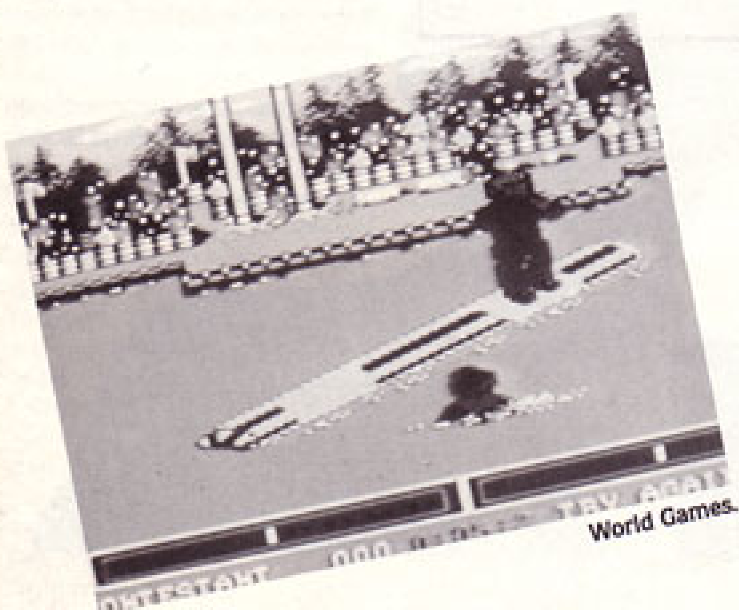
# HER LAVER DE 90'ERNES SPIL

en af de første til at prøve. Jeg har spillet det lige siden.
Trods sin forkærlighed for spil, har David Morse besluttet, at firmaet også skal lave andre ting. Man skal jo helst vokse.
Derfor er der kommet en software-serie til kaldet "the Designer Series". Det er programmer for folk, der vil arbejde med tekst og illustrationer, altså en slags "Mini-Desktop Publishing", om man vil. Indtil videre er der i serien kommet tre programmer: Print Magic, Graphics Scrapbook og lav-din-egen-kalender programmet Create A Calender.
Software, der ikke kan siges at være professionel, men alligevel er seriøs. Og som ikke koster meget mere end et almindeligt spil.
Af tilbehør har Epyx tidligere lavet flere ting, bl.a. Epyx Fastloaderen, der desværre havde den fejl, at den kunne kopiere en masse software. For eksempel alt det, Epyx selv havde udgivet!
Kort tid efter kom dog Vorpal Utility Kit og Programmers Basic Toolkit, to stykker "værktøj", der har udvidet Commodore 64'erens evner ganske betragteligt såvel hvad angår hastighed som programmerings-muligheder.
Epyx har også lavet C64/128-versionerne af det berømte Microsoft PC-program "Multiplan", et meget avanceret og professionelt regneark (spreadsheet), der bliver brugt at over 1 million IBM og Apple-ejere.

Sidste skud på tilbehørsstammen er nye versioner af Epyx-joysticket 500XJ, et solidt joystick designet af Epyx specielt til deres spil ("- Det kan dog også bruges på vores konkurrenters", griner David Morse). Joysticket er så stor en sællert, at der nu er kommet udgaver til også Apple, IBM, Nintendo og Sega ud over den gængse Commodore/Atari version.

### De nye Epyx-tendenser

Inden for den nære fremtid, altså det næste års tid, kan vi forvente, at Epyx allerede begynder at brede sig ud over flere linier. Ikke bare er det tilbehøret, nej, også softwaren vil blive mere varieret.
Først og fremmest sker der ting og sager i den lange serie af spil, der startede med "Summer Games". Efter 5'eren, "California Games", som kom sidst i '87, vil Epyx i løbet af i år komme med endnu en efterfølger. Hvad temaet her bliver (eller titlen) ved kun de allermest betroede af programmørerne.
Men een ting er sikker: Det bliver et spil ligesom de andre. Altså et spil, der adskiller sig fra de almindelige ved, at der faktisk er en hel samling af mellem seks og ti forskellige små underspil, der alle er sportssimulationer og som man skal konkurrere i. Og det er en opskrift, der har vist, at den kan sælge. Alle "Games"-spillene har nemlig solgt godt, dog med "Winter Games" som den hidtidige bestseller og det indtil videre mest solgte spil nogensinde i Danmark.
Også i en anden serie, "Street Sports"-serien, vil der komme nye spil. Serien, der startede med "Street Sports Baseball" i 1987, er nu udvidet med "Street Sports Basketball". Snart kommer så også "Street Sports Football", og fælles for alle tre programmer og flot grafik plus en hel del humor. Noget, man ellers er uvant med i de mange bøf-dem-ned computerspil, konkurrenterne har det med at smide på markedet i store stimer.
- Epyx vil ikke være som de andre firmaer, bekendtgør David Morse.
- Vi vil dække et bredere marked, lave flere ting. Arcade, Action Games, Adventure. Vi vil være den store fisk i alle områderne. Og det bliver vi kun ved at lave kvalitet, ikke ved at kopiere de andre eller sænke priserne på bekostning af produktets lødighed.



World Games.

## SÅDAN BLIVER FREMTIDENS SPIL

Epyx-chef David Morse vil af konkurrencehensyn ikke fortælle noget specifikt om hvilke typer spil, hans forskellige arbejdsgrupper har på tapetet til begyndelsen af 90'erne.
Men een ting er sikkert: Det bliver meget avanceret. Som han selv siger:
- Bedre end noget som helst, nogen tidligere har set.
- Jeg arbejder med udviklingen, og jeg vil ha' Epyx til at blive Number One. Det er vores øverste mål. Et mere teknologisk, underholdningsbaseret firma.
- Spillene kan måske komme på laserdisk og rumme små verdener, spillerne kan gå rundt i som i en 3D film. Verdener, der er så store, at det tager flere uger at udforske dem.
- Man kunne også forestille sig en blanding af almindelige videobånd og computerspil. Det er noget, en af arbejdsgrupperne har meget at gøre med lige nu, men hvad det er, og om det bliver til noget, ville være dumt af mig at afsløre allerede nu.
- Den næste generation, maskinerne med RISC, bliver selvfølgelig nogle fantastiske spillecomputere. Dem glæder vi os meget til, men de vil formentlig først vinde indpas i hjemmene omkring 1995. Men helt sikkert: That'll be a great games machine...

### Stort Epyx-salg i Skandinavien

Epyx sælger godt af sine spil herhjemme. Så godt, at de op til julesalget samlede fire af deres klassikere på et bånd, de kaldte "Epyx in Scandinavia". Pris: 99 kroner. Og kun solgt i Danmark, Norge, Sverige og Finland.
Normalt har amerikanske softwarehuse et Englandskontor. Men ikke Epyx. De har sparet pengene og distribueres istedet af US Gold, der her i landet har Supersoft som importør.
At US Gold leder Europasalget er egentlig slet ikke så underligt.
- Jeg er nemlig gammel ven med ejeren af US Gold i England, Geoff Brown, fortæller Morse.
- Han kender markedet helt tilbage fra '84, hvor han selv rejste USA tyndt for at finde nye spil, han kunne importere. Og det var på omkring det tidspunkt, Commodore købte mit Amiga-firma, så det var der, jeg selv fik mere tid til spillenes verden. En verden, der er så interessant, at jeg aldrig tror, jeg vil forlade den. Det skulle da lige være for at lave Amigas efterfølger engang længe efter år 2000.
- Efterhånden som Geoff lærte Epyx at kende, fik han bedre og bedre spil at sælge. Det var dengang med Temple of Apshai Trilogy og sidenhed Championship Wrestling og Winter Games. Gode spil, der alle kom på deres respektive nummer et pladser.
I dag er Epyx i gang med at lancere to nye linier.
- Ja, vi håber på det store gennembrud for vores Maxx-Out serie i løbet af de næste par måneder, fortæller David Morse.
- Maxx-Out er nogle spil designet specielt til den nye generation af computerspillere. Unge, der stort set er vokset op med computeren og kender den. De er ikke bange for den, og det åbner helt nye muligheder. Maxx-Out er nemlig ikke børnespil, det er bare spil for de helt unge, som kender computeren på en anden måde end vi andre, der ikke havde den i vor barndom.
- Endelig sker der noget med Masters Collection, nogle af vores bedste spil i en slags samler-udførelse. Men vent og se. '88 vil gå ind i historien som Epyx-år og fremover vil vi skabe de bedste, de mest fantastiske og teknologisk avancerede spil. Fremtidens computerspil, om du vil.

**Torben Fløisdorff**

Gremlin Graphics har lanceret "Deflektor", et nyt computerspil, der har skabt røre og debat. Også her på redaktionen går bølgerne højt. Anmelderne er uenige...

# Dyst om DEFLEKTOR

Hvad gør man, når redaktionen på Danmarks eneste softwaremagasin har delt sig i to lejre: Een, der er vild med det nye "Deflektor" og en anden, der er arve modstandere? Jo, man leger naturligvis Salomon og giver dem begge lov at blive hørt. Hver gruppe valgte sin fortaler, der skulle udtrykke sig på deres vegne. Og på bedste demokratiske vis er det så blevet Henrik Bang i en dyst på ord mod Torben "Duffy" Fløisdorf. Læs, hvad de mener om det kontroversielle spejl-spil...

## Henrik Bang: Det går nye veje

Gremlins nyeste hedder **Deflektor**, og det er så sandelig nytænkning, på højere plan. Hold fast nu, for du tror måske ikke dine egne øjne, når du læser, at der rent faktisk er blevet produceret et spil uden helte, heltinder, skurke, trolde, krigsmaskiner og alt det andet, der normalt skaber rammen omkring de computerspil, vi er vant til at se.

**Deflektor** er et spil, der kræver, at du tænker dig om. Ja, rent "faktusk" skal du bruge den lille visne der sidder på halsen.

Spilskærmen er et lokale hvor der er stillet en række remedier op. Der er først og fremmest en laser, en receiver (modtager), spejle, polarizere og alt muligt andet udstyr.

Alle disse dimser skal tilsammen bevirke at laserstrålen vinkles ned i receiveren, således at du igen oplader laseren. Det lyder måske rent umiddelbart ganske nemt, men det er det ikke. Der står nemlig en mur i vejen for receiveren, og derfor er det ikke muligt direkte og uden besvær at få "proppet" strålen ind i receiveren.

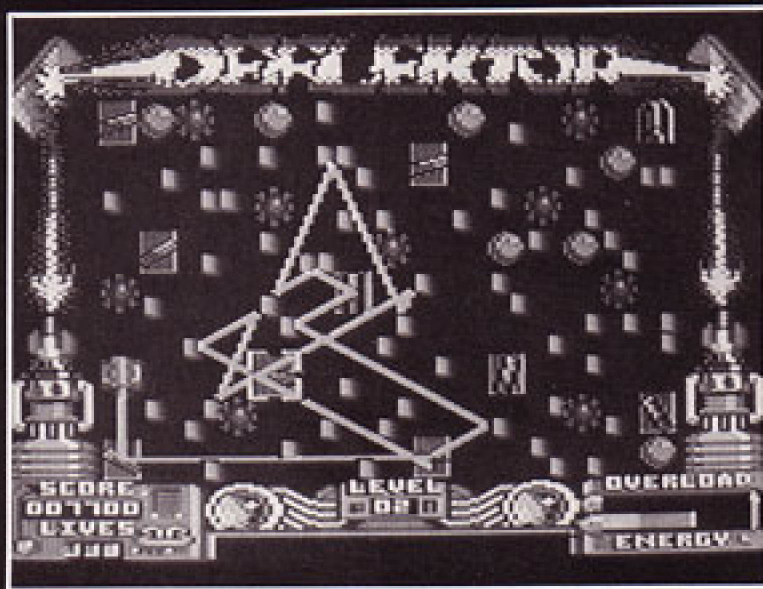
Derudover er der også en række optiske fiduser, der nemt kan forvirre.

Hvis du får vendt laserstrålen i en forkert retning, kan der pludselig opstå et nyt problem, nemlig at du får vendt laserstrålen, så den render direkte tilbage i laserkanonen, og det skaber en overload, så du næsten kan mærke din laserkanon ryge. Skynd dig at vende det spejl tilbage på plads, som bevirkede at der kom overload.

Det vil altså sige, at du i **Deflektor** har to problemer at slås med, og en hulens masse levels. Der er ingen tvivl om at **Deflektor** er et spil for dem der ikke bryder sig om krigsspil, men godt kan lide puslespil eller i det hele taget bare at bruge hovedet lidt, i forbindelse med computeren og spil naturligvis.

**Henrik**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★ |
| Lyd | ★★★ |
| Action | ★★★★ |
| Fængslende | ★★★★ |
| Pris/kvalitet | ★★★★ |




## Torben Fløisdorf: Sov godt

Hvis du har pæren i orden og dine venner kalder dig den lille Einstein, så er her spillet for dig.

**Deflektor** er nok et af de mest komplicerede og dybt kedelige spil, undertegnede har nået at teste i denne omgang.

Det går kort og godt ud på, at du skal guide en laserstråle rundt på en bane ved hjælp af spejle, så den til sidst når din generator. Lyder det sjovt? Vent til du ser spillet...

Banen består endvidere af Gremlin's, som du kan skyde sønder og sammen - hvis du vel og mærke kan få din laserstråle i den retning - celler og miner, som er farlige for din laserstråle og små boxe, som sender din laserstråle ud til en anden box på skærmen.

Det, du skal koncentrere dig om, er at styre din laser rundt uden at den rammer ind i sig selv. Sker dette, overopheder du den, og går der tilstrækkelig lang tid inden du opdager dette, bryder din laser simpelt hen ned.

Lykkes det dig at nå din generator inden tiden er udløbet, kommer du videre til næste bane, med flere farer og flere spejle. Gaaaab!

Grafikken og lyden er sådan nogenlunde, mens handlingen er rent ud sagt farvel, kedelig og kompliceret i længden. Undgå **Deflektor**. Her er klart dømt godnat.

**Duffy**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★ |
| Lyd | ★★★ |
| Action | ★ |
| Fængslende | ★ |
| Pris/kvalitet | ★★ |

*Software-biz'ens svar på Eurythmics:*

# De holder til i kirk

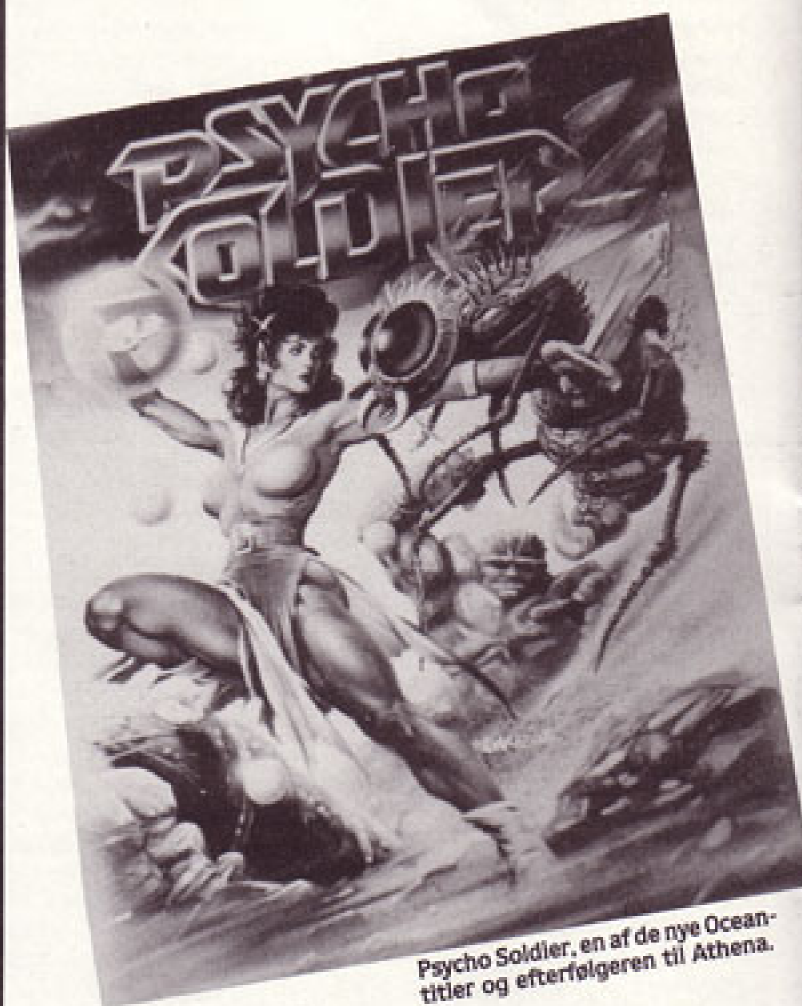
Medmindre du har levet i Timbuktu de sidste fem år eller været på tur i det ydre rum, har du utvivlsomt hørt om Ocean. En undersøgelse fornylig viste, at Ocean var det spilnavn, flest mennesker kendte. Og det er ganske godt klaret for et softwarefirma, der kun har fem år på bagen.
Det er ikke uden grund, alle spilfreaks kender Ocean. De er Englands ukronede computerkonger, og selvom de kun udgiver fuldprisspil (100-200 kroner) er de også blandt de største.
Vi kan nemlig mange spil, men du kender sikkert allerede de fleste: Wizball, Arkanoid, Renegade, Rambo, Madballs eller Game Over (yes sir, det har de sgu kaldt det!).
SOFT besøgte fornylig Ocean i Manchester, byen der er opkaldt efter fodboldenglene Manchester United. -Neahj, just kidding, joke... Nå, men hvorom alt er: SOFT besøgte fornylig Ocean i Manchester, nærmere betegnet på adressen 6 Central Street, som vi havde fået opgivet over telefonen, da vi ringede for at få et interview i stand.
Stor var vores forbløffelse, da taxifyren smed os af på adressen 6 Central Street i Manchester. Venner, her lå (ligger) en kirke! Nej men, altså, helt ærligt og sådan... Laver de fis med os hos Ocean, var det første, vi tænkte.
Efter at have mobiliseret den første latter, besluttede vi os dog for at se nærmere på Hans Velærdiges jordiske etablissement. Og lykke: På et lille skilt stod navnet Ocean. Og ind med os.

### Ypperstepræsten tog imod

Vel inde ville vi ha' klar besked. Og det kunne ypperstepræsten, Miles Rowland, gi' os. Bare rolig: Miles er ikke en rigtig præst, han er en trind og rund lille englænder, der elsker at gøre gæk med folk og samtidig er han PR-fyr for Oceans eksportafdeling. Vennerne kalder ham ypperstepræsten - han jobber jo i en kirke til daglig.
- Kirke og kirke, siger han og trækker lidt på det, mens han skjuler et smil i højre mundvig.
- Egentlig er det jo ikke helt en kirke, for den er jo nedlagt, og det er sådan mest for sjov, at vi stadigvæk har et par Jesus-billeder hængende. Så er de der jo, hvis ånden pludselig skulle kommer over de ansatte i arbejdstiden - det er altid godt med sådan lidt vækkelser i ny og næ.
Vi kigger lidt skeptisk på hinanden. Mener han det mon? Han ser dybt alvorlig ud, vi er lige ved at gå på, men så slår han en ægte engelsk bulder-latter op: Det var kun en joke.
Om vi vil ha' altervin?
Han sender thekanden over på den anden side af bordet, så vi kan skænke en varm kop af den bedste Earl Grey, og begynder så at fortælle lidt om firmaet.
- Officielt hedder vi Ocean Software Limited, men hele branchen kender os som Ocean. Vi er fem år gamle, har 50 ansatte og har egentlig overtaget denne her kirke, fordi vi syntes, vi skulle have et hyggeligt sted at arbejde. Et sted med atmosfære.
- I starten var vi rundt og se på nogle rigtigt hyggelige, restaurerede bondehuse. Det var alletiders, antikt og sådant, men for småt. Vi skulle have et sted med plads til alle 50, og så var det, vi kunne købe kirken her. Alletiders.
Miles griner, og man kan se, at han mener det. Det er virkeligt blevet hyggeligt, der er nemlig indrettet små kontorer overalt og alligevel er den gamle arkitektur blevet bevaret. De rå mursten er der stadig i væggene og vinduerne er også de ægte gamle.
Miles fortsætter:
- Da Imagine gik konkurs for nogle år siden, købte vi resterne af firmaet. I dag er Imagine på fode igen, men det er jo også os der ejer det, og faktisk kan man sige, at Ocean og Imagine er et og samme firma. Der er i hvert fald ikke den store forskel og nogle gange er det tilfældigheder, der afgør, om et givent spil skal udkomme under Oceans navn eller Imagines navn. Alle ansatte arbejder faktisk i begge firmaer: Vores direktør, David Ward, er direktør i begge firmaer og selv er jeg eksport-PR mand for begge firmaer. Det kan ikke undgå at præge det daglige arbejde, men det er jo kun til det bedre.



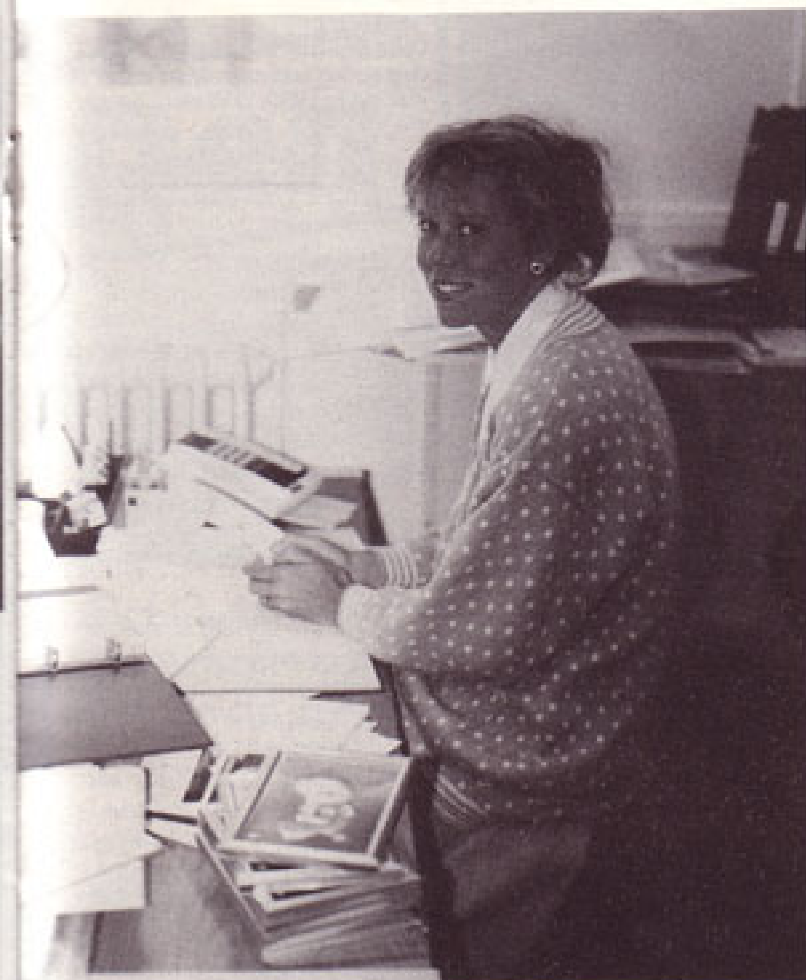
**Drengene bag Oceans nye Platoon-spil: "Det er lækkert, det er overstået, for Platoon var hårdt teamet at få gjort færdigt. Til gengæld er det alt sliddet værd. Det spil er bare i sin helt egen klasse".**




**Psycho Soldier, en af de nye Ocean-titler og efterfølgeren til Athena.**

# ken!

*Alle games-freaks kender Ocean Software. Ocean er et af Englands førende software-huse. Men også et af de mere specielle. Vidste du f.eks., at de holder til i en kirke?*





**Lille, smækre Lynne har et godt øje til drengene i Oceans PR-afdeling. Men selv om hun flirter, bliver det ikke til så meget, at det går ud over arbejdet, for som hun siger: "Jeg ER jo forlovet."**

**Miles Rowland: "Mine venner kalder mig ypperstepræsten, men jeg er slet ikke præst i virkeligheden. Jeg synes bare det er alletiders, at Ocean har til huse i en nedlagt kirke."**

**Programmørernes huler er indrettet i en række små rum i kældrene under den gamle kirke. Her er et kik ind i et smalle rum, der huser en af Amstrad-eksperterne. Som alle de andre Ocean-programmører udvikler han også først samtlige spil på en Atari ST.**



## Lækre Lynne får drengene i arbejde

I det daglige har ingen tid til bønner og slige ting. Alle 50 ansatte knokler hårdt og det er altsammen med til at sikre Oceans status som en af de helt store softwarefabrikker i England (og verden).
Eneste afslapning får de ansatte i korets gamle gang, der nu er blevet indrettet til spillebule. Den har fået navnet "Arcade Alley", og ikke helt uden grund: Her er nemlig opstillet alle de sidste nye spilleautomater, så folk selv kan afprøve dem og ikke er henvist til den lokale grillbar. Samtidig er mekanismen med pengeindkast også ændret, så ingen skal betale noget - de kan bare spille helt gratis.

Er der noget at sige til, at der i frokostpausen er trængsel i "Arcade Alley", kor-drengenes gamle altergang?

Trængsel er der også omkring Lynne, Miles Rowlands smækre PR-pige. Hun er skrap til det med annoncer, pressekontakter og ...fyre!
- Øh, rødmer hun.
- Sådan er det jo slet ikke.
Er det ikke? Tell us more, Lynne.
- Grunden til, at alle drengene kommer til mig, er jo den simple, at jeg ved, hvad der skal laves. Jeg styrer en del af annoncernes produktion, ved hvornår de skal indrykkes og den slags. Andet er det ikke.
Slet ikke, Lynne. Åhr, kom nu, fortæl os det så.
- Og faktisk er jeg allerede forlovet, så I kan godt glemme alle Jeres hentydninger.
Sådan.

## "- Jeg måtte dække de bare bryster til"

Lynne er ansvarlig for, at manualerne bliver oversat til fransk og tysk. Den danske version må importørerne selv klare.
Udover instruktionerne, står hun også for annoncerne.

Og når Lynne indrykker Ocean-annoncer i de mange engelske datablade, kan hun ikke undgå at mærke den nogle gange noget snerpede engelske moral.

- Jeg kan huske, da vi kørte annoncerne for Game Over. Det forestiller en prinsesse i et fjernt fremtidsland og hendes livvagt, der nærmest ligner en robot.
- Prinsessen i annoncen er meget normal at se på, men vores tegner havde altså ved et tilfælde tegnet en lille smule lyserødt fra prinsessens brystvorter med. Slemme dreng.
Lynne viste os annoncen. Ganske rigtigt, der var vist nok en svag antydning vorte. Ikke noget, der kan få Deres udsendte til at udstøde svinske lyde, endsige blot få sådanne tanker, men alligevel åbenbart nok til, at de engelske datablade følte sig stødte.
- De nægtede simpelthen at optage annoncerne, hvis ikke vi dækkede brysterne til. Så vores tegner måtte tilbage igen og tegne videre. Der, hvor brystvorte-omridset havde siddet, kom istedet to store metalplader, og så var de engelske blade tilfredse. Nu fik vi langt om længe lov at putte vores annonce i.
Vi ser skeptisk på Lynne - er det virkeligt rigtigt? Men hun holder masken, og ganske rigtigt: De nye annoncer er alle med nogle solide metaldimser, der holder godterne godt skjult. Kun annoncerne i udenlandske blade (tyske, franske osv.) har vorterne med. De tør åbenbart godt.
Men der skal nu heller ikke så meget mod til: En anelse antydning af en brystvorte er ikke ligefrem SOFT's definition på det allermest syndige. Vi kan sagtens komme i tanke om noget værre (det tror vi gerne. red.)...

## Alle spil starter på en Atari ST

Efter vor tur med Miles og Lynne kom vi til det mest spændende: Programmørernes huler.
Chefprogrammør er Gary Bracey. Det er ikke meget, han selv programmerer længere, for han er i dag nærmest en slags koordinater for de ialt 20 in-house programmører, Ocean har ansat. 20 programmører er mange, især når man tænker på, at de fleste soft-

warefirmaer kun har een eller to. Og udover de 20 har Ocean et sandt ocean (OK, den var lidt søgt - indrømmet) af freelancere, man kan trække på i ny og næ.
Gary tog os med ned i det allerinderste: Programmørernes hemmelige huler, som ligger skjult i de gamle kældre allernederst under kirken. De mange små programmør-værksteder udgør en sand labyrint med masser af gange, og det er et sted, kun de færreste må komme. Det er nemlig her, alle hemmelighederne om de kommende Ocean-spil bliver skabt.
Det vil føre for vidt at beskrive hver enkelt af de mange interessante typer, der hver især udgør en del af det store Ocean Software Team. Så lad os bare nøjes med at konstatere, at de åbenbart hver især har noget, de er specielt gode til. Alle er de eksperter i hver sit felt. Blandt de bedste.
Sammen har holdet udviklet en arbejdsstrategi, der går ud på, at alle spil udvikles på en Atari ST computer. Fra ST'en, hvor selve programmeringen altså foregår, overføres programmet så til de individuelle computere: Commodore 64, Spectrum, Amstrad osv.
Mange af programmørerne er også Amiga-fans, men foreløbig er altså Atari valgt som udviklingscomputeren, og det må de altså leve med. Til gengæld spottede vi adskillige Amigaer i de små rum under kirken, så der sker nok også lidt på dem. Må vi håbe.
Teknikken med at bruge en stor udviklingscomputer til programmering, gør det nemmere at færdiggøre spillene. Alle kender nemlig Atarien, og så er det lige meget, om de er Commodore-, Amstrad-, Spectrum- eller sågar Amiga-programmører. På den måde kan de alle arbejde sammen, og så går det hurtigere. Den gennemsnitlige udviklingstid pr. program er på omkring fire måneder, vel at mærke med alle versioner klar. Altså både Commodore, Amstrad og Spectrum udgaver færdige omtrent samtidig. Det er ganske flot klaret. Men Ocean er jo også en slags eksperter i branchen, må man sige.

Til musik bruger alle programmørerne Roger, en superprogrammør, der har specialiseret sig i at lave god lyd. Han får at vide, hvor meget hans musik må fylde i computerens RAM-hukommelse og så må han ellers arbejde ud fra det. Der er ikke noget med at overskride den grænse, for så går det ud over selve spillet, og den slags tillader de andre programmører ikke. Til gengæld får Roger stillet de nyeste synthesizere og andet stærkt grej til rådighed, så han kan afprøve de seneste teorier i praksis. Ikke dårligt, slet ikke dårligt.



**Steve Lavache kalder sig selv for the Hardware King. Og det er også det eneste, alle de ansatte kalder ham - faktisk er det de færreste, der ved, hvad han rent faktisk hedder. For det kalder de ham jo aldrig, han er ganske simpelt Hardware-kongen.**



**David Ward, manden bag Ocean/ Imagine imperiet i den nedlagte kirke.**



**Colin Stokes: "Softwarebranchen i dag er big business. Men vi har et mål inden 1990: Vi vil være de største."**

## Hardware-kongen hedder Steve

I det sidste af de mange små programmørhuler fandt vi Steve Lavache. Det er kun de færreste, der ved, hvad denne mystiske "huleboer" hedder, og da vi første gang spurgte ham, virkede det, som om spørgsmålet også kom lidt bag på ham.
- Alle hernede kalder mig Hardware-kongen, svarede han.
- Det må I også godt kalde mig. Hardware-king.
Ja, godaw do. Først troede vi, denne herre tog sig selv lige lovlig vel meget højtidelig. Men sådan er det slet ikke, han ER faktisk en ægte hardware-mester, der virkelig har fortjent sin titel. For han kan trylle med elektronikken, så de færreste tror, det er rigtigt.
En af hardware-kongens allerstørste fornøjelser er at tage en ægte stor arcade-maskine, en af dem, du ser i biograferne og nede på grillen. Den skiller han så ad, og pakker den forsigtigt ned i en stor kuffert, vel at mærke så alle ledninger og alt elektronik stadig hænger sammen. Så lukker han kufferten og hopla! Her er 1 stk. ægte spilleautomat, du kan tage med hjem eller med på sommerferie. Og det bedste af det hele: Den virker s'gu! Ja, gnid øjnene, den er go' nok: Når de åbner de kuffert i tolden for at se, om du har smuglet, ser de en spilleautomat, der kører for fuldt tryk. Bare skilt ad i 1000 dele og uden kassen, der normalt er med.

## Det nye fra Ocean

Selvfølgelig så vi også alle de hotte spil for sommeren '88. Og venner: Det er games, så du ikke skal være ked af, at det regner uden for. Vi ved alligevel godt, hvad sommerferien skal bruges til efter at have set de første tidlig-udgaver af planlagte top-hittere.
Det er naturligt, at Ocean endnu ikke vil have, at vi lækker detaljerne om disse spil til offentligheden. Der er nemlig endnu så lang tid til deres lancering, at konkurrenter hurtigt kunne få nogle rigtigt gode kort på hånden, hvis vi allerede nu afslørede, hvad der er at vente. Så derfor har vi lovet flinke Miles og saftige Lynne om at lade være (men bare vent til næste nummers PULS).
Vi kan dog fortælle dig lidt om det, der lige er kommet og det, der er på trapperne netop nu. Det er der intet ondt i, og også disse spil er værd at lægge mærke til.
Først og fremmest er der Platoon, spillet bygget over filmen af samme navn om en ung soldats oplevelser under Vietnam-krigen. Her er det ikke film, men dit eget liv, det drejer sig om. Kan du ændre historien? Kan du få USA til at vinde Vietnam-krigen? Og allervigtigst: Kan du selv overleve et blodigt inferno af rå voldshærg og lemlæstede menneskekroppe i den seneste omgang hærg & slåned action fra Ocean? Ja, det er det tykke!
Gryzor er et andet spil med flot grafik. Også her er du i krig, men denne gang er temaet ikke hentet fra en film, men derimod fra Konamis arcade-maskine af samme navn. Gryzor er skyd-og-gang-i-den, som var på forsiden af SOFT 6/87.
Også Rastan the Barbarian er hot. Her er endnu en konvertering af et kendt 2-kroners automat-spil, og i Rastan The Barbarian er du den muskelstærke seje ensomme helt, der tager kampen op mod overmagten i et fjernt og farligt rige befolket af dæmoner, drager og underlige guder.
Jo, der sker noget i den gamle kirke, ingen tvivl om den sag. Og som underdirektør Colin Stokes sagde, inden vi gik:
- Det kan godt være, vi er en af de største spil-producenter i Europa. Men vi har et mål inden 1990: Vi vil være den allerstørste. Og det mål vil vi nu ved at lave spil, folk synes er værd at købe.

**Torben Fløisdorff og Rasmus Kirkegård Kristiansen**

SEGA er kåret som årets TV-spil:

# VIND:

# Den bedste af spillemaskinerne..

*SEGA's Master System kommer fra opfinderne af Out Run, Wonder Boy, Enduro Racer, Space Harrier og alle de andre fede. Nu kan du vinde din helt egen af slagsen!*



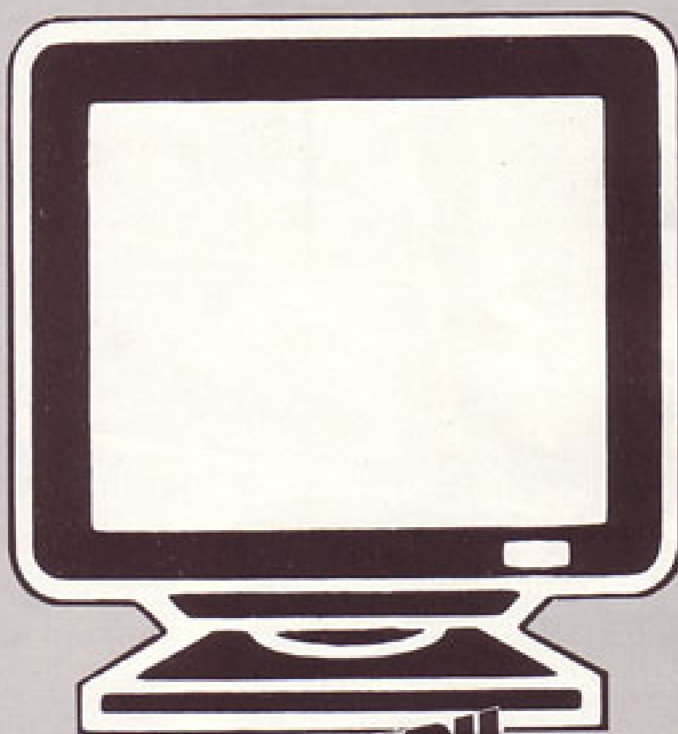
Vi har sagt det før, og vi siger det igen: SEGAs spillecomputer, den såkaldte Master System, er bare kvalitet. Og indrømmet: Kvalitet koster. Prisen for en spillekonsol inkl. 2 joypads, de nødvendige kabler plus det medfølgende "Hang-On" motorcykelfræs er 1599,-! En pæn slat.

Nu har du imidlertid chancen for at spare pengene, men alligevel få en SEGA indenfor husets fire vægge. Takket være SOFT og Dennis Bergstrøm Trading kan du nemlig vinde din helt egen Master System. Hvis du altså er hurtig.

Vi skal ha' kuponen her ind senest den 20. marts. Og opgaven, du bliver sat på, er som følger: Brug det blanke felt til at tegne et skærmbillede fra dit eget opfundne favoritspil og giv spillet et navn. Du må gerne bruge farver, men husk, at skærmbilledet skal holdes inden for rammen.

Hvis du ikke vil klippe i bladet, må kuponen godt fotokopieres, men husk: Kun een kupon pr. husstand. Gør så noget ved det. Og vind!!

**Rasmus Kirkegård Kristiansen**



## TEGN ET SUPER-SPIL - og vind en SEGA!

Spillets navn: ..................................................

Indsendt af:

Navn: ..................................................

Adresse: ..................................................

Postnr./by: ..................................................

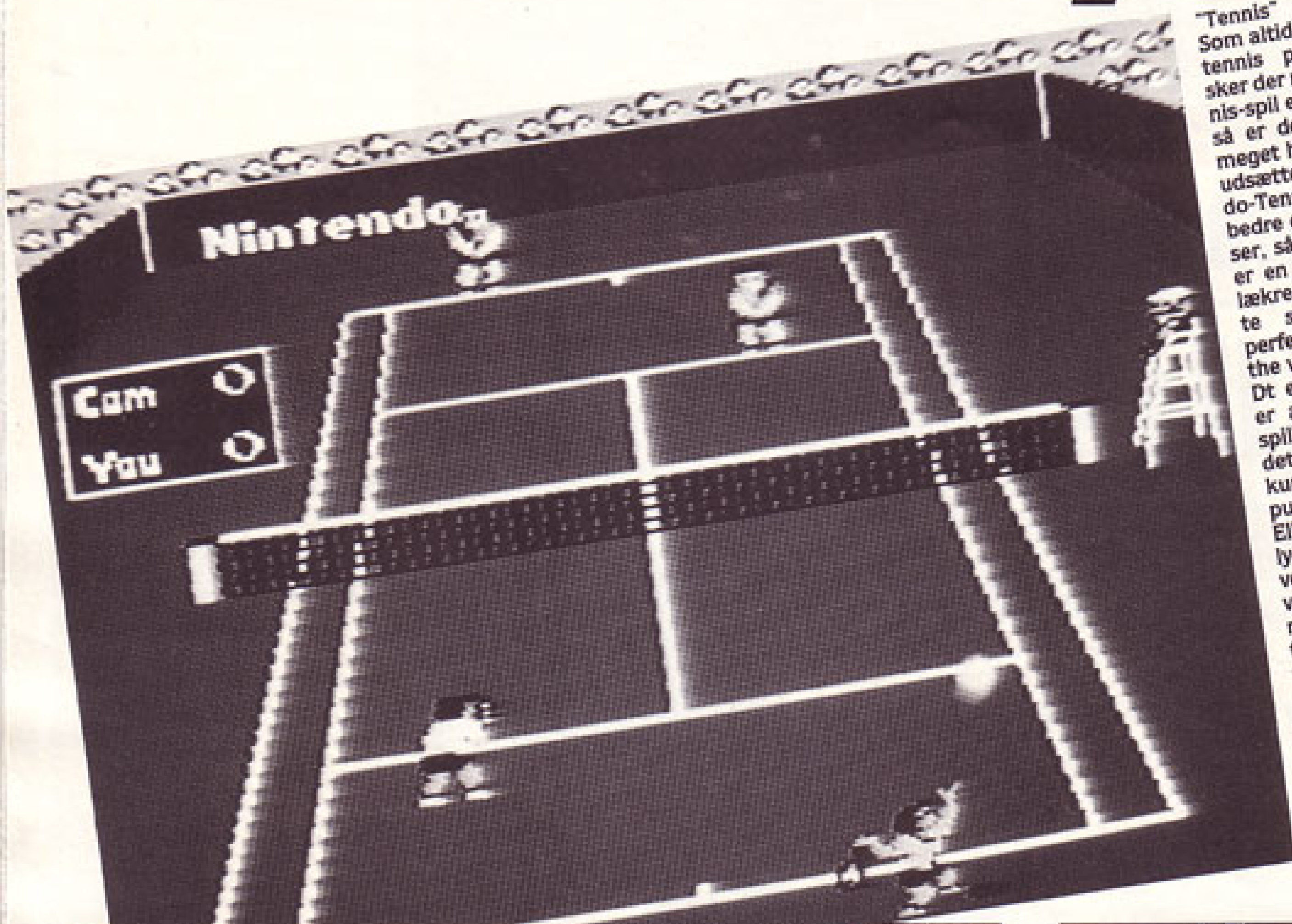
Tlf.: .................................... Alder: ..............................

Computertype: ..................................................

**Indsend kuponen senest 20. marts '88 til:**
**"SOFT's SEGA-konkurrence"**
**Forlaget Audio A/S**
**St. Kongensgade 72**
**1264 København K.**

*Dyst mellem spille-computerne:*

# Hvilke TV-spil er




"Tennis" (Nintendo). Som altid, når vi spiller tennis pr. computer, sker der noget. Jo, Tennis-spil er altid fedt, og så er det næsten lige meget hvilke pixels, de udsættes for. Nintendo-Tennis er endda bedre end det meste vi ser, så ingen tvivl: Her er en klar vinder med lækre detaljer, den rette størrelse figurer, perfekt hastighed, ja the works.

Dt eneste, vi mangler, er at kunne spille to spillere mod hinanden - det er ikke altid skægt kun at spille mod computeren.

Ellers er både grafik og lyd god. Når du skal serve, står manden og vugger let på den helt rigtige måde. Lækkert touch, der fuldender fornemmelsen af det ultimative tennisspil (næsten).

Det her er sjovere end virkeligheden.

★ ★ ★ ★ ★



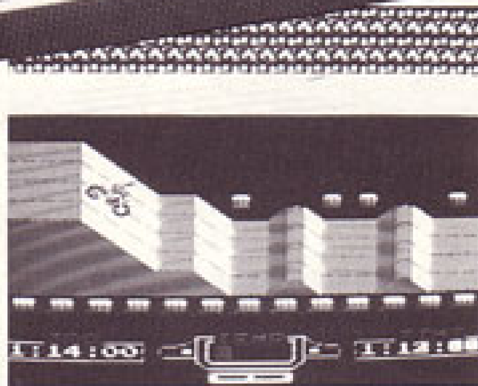

"Mario Bros." (Nintendo). Her er spillet, du kan få til snart sagt enhver computer. Og på Nintendo er konverteringen så tæt på det originale arcade-spil, du kan be' om.

I spillet er du Mario, den ende tvilling i parret Mario & Luigi. Mario er den samme gode gamle støver, du spillede i "Donkey Kong", men denne gang har han teamet op med sin bror.

Du skal være ond og bl.a. vende skildpadder om på ryggen, og er du mere end een spiller, er det ekstra godt. Så kan I nemlig både arbejde sammen og modarbejde hinanden, lige sagen. Det kan der komme meget skæg ud af.

Grafik i grillbar-klasse, lyd ligeså og et gameplay, der ikke afviger fra originalen, gør det spil godt.

★ ★ ★



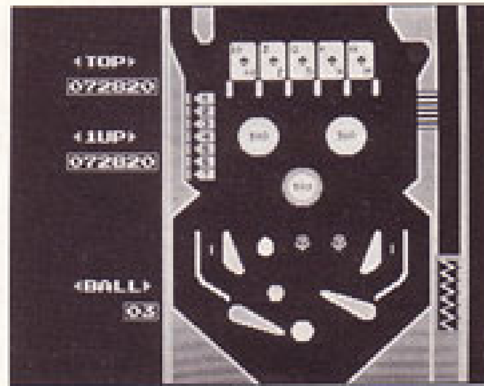

"Excite Bike" (Nintendo). Det er surt at købe et spil til omkring 200 kroner, komme hjem og stikke det i sin Nintendo og så bare opdage, at det ikke er meget bedre end noget, naboens søn købte i går til sin Commodore 64 for sølle 29.85.

Sådan er det med "Excite Bike". Spillet minder mest af alt om en omgang budget-lal fra billigspilshuse som Mastertronic og Firebird, men oh-no. Her er det fuldpris.

Kort fortalt skal du forcere en stak forhindringer på en BMX-lignende motocross-bane, og din "cykel" kan både hoppe og styrte. Sidstnævnte bør undgås.

Er I to, der slår pjalterne sammen og spiller med eller mod hinanden, kan spillet blive OK. Men ellers: Hold dig fra det.

★




"Pinball" (Nintendo). Indrømmet: Til rigtige hjemmecomputere kan du få pinball-spil, der koster langt under en 50'er. Men hvem garanterer, at de er lige så skægge som det rigtige "Pinball" fra Nintendo.

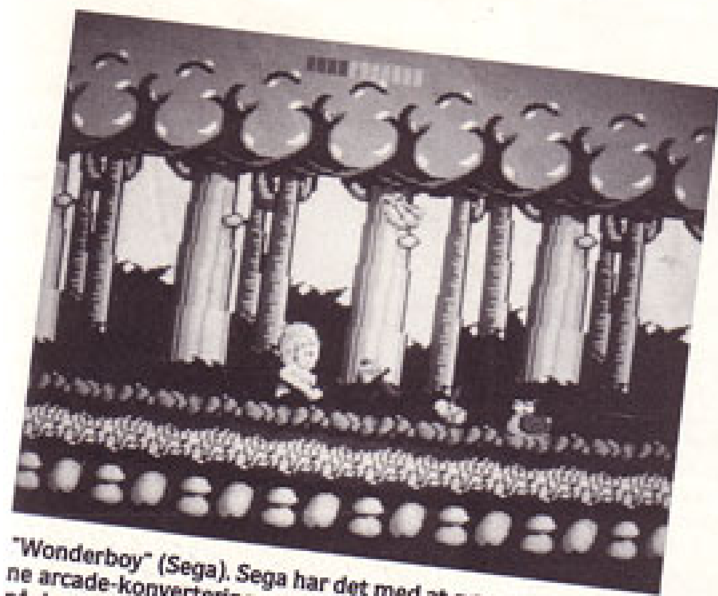
Flipper-spillet "Pinball" er en computeriseret version af grillbarernes kuglespil med underlige lyde og sært bemalede skræk-/damebilleder. Testholdet stak cartridget i med frygt for det værste, men vor frygt blev gjort til skamme. "Pinball" var faktisk ganske flot og langt skæggere, end vi havde forventet. Ja, er I et par stykker til at lægge den rette stemning og komme med tilstrækkelige tilråb, bliver "Pinball" pr. Nintendo næsten skæggere end i spillehallen.

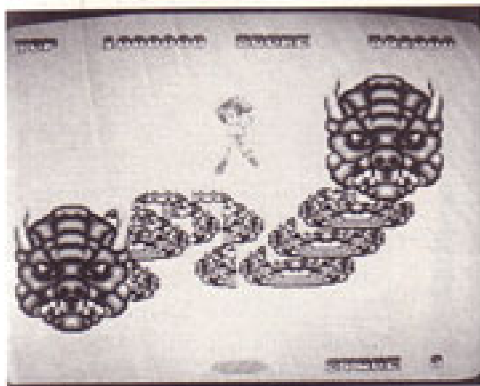
★ ★ ★

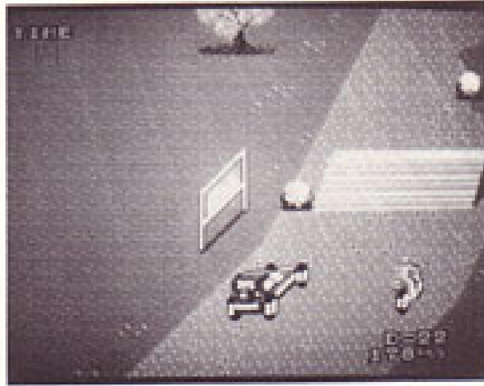
# bedst?

*Når det gælder det, der engang hed TV-spil og i dag kaldes spil-computere, kommer kvaliteten kun an på een ting: Hvor gode er spillene?*
*SOFT har udfordret de tre mest solgte "spilledåser" til en sammenlignende test: Hvem har de bedste spil...*

Spillecomputere, vor tids udgaver af de gamle TV-spil, er noget for sig selv. Du kan ikke programmere på dem. Ikke bruge dem til budgetter. Ikke lave tekstbehandling, ja end ikke slutte dem til en printer.
De er nemlig kun konstrueret til een eneste ting. Rigtigt! At blive spillet sønder og sammen.
Det er de til gengæld også alle sammen rimeligt gode til. Producenterne har ofret god grafik, flot lyd og rige muligheder for såvel games-hukommelse som joystick. Men for at holde prisen nede, har de til gengæld sparet alt det "overflødige" væk: Keyboard, RAM, printerport, kassette-/diskette-indgang, BASIC og andre seriøse ting. Den slags gider rigtige spilfreaks ikke høre mere om...
Resultatet er blevet maskiner, der er gode legekammerater, men heller ikke mere. De kan spille computerspil, så huset ryster og naboen flygter, men de er ikke videre intelligente. Så glem alt om at løse lektierne på dem.
Lige nu sælges tre maskiner på det danske marked. Hvis du så sidste SOFT, kunne du læse vores test af den billigste: Atari 2600. Maskinen, der sælges med et enkelt joystick for en krone under 500, er en relancering af verdens mest solgte TV-spil, Atari 2600 VCS. Nu, fem år efter, har den fået nyt kabinet og ingen tvivl om, at ansigtsløftningen hjælper. Den har også fået ny pris, men så er der heller ikke mere nyt at hente her - lavpris spillecomputeren kører de samme spil fra dengang og hverken grafik eller lyd har forbedret sig.
De to andre maskiner på markedet er fra to japanske fabrikanter, Sega og Nintendo. Her er det hele nyudviklet, og det kan også mærkes. Grafik og lyd er i en kvalitet, der ikke lader '88 noget efter.
I modsætning til Atari sælges Sega og Nintendo hver med et spil inkluderet i prisen. Og istedet for


"Wonderboy" (Sega). Sega har det med at gøre noget ud af sine arcade-konverteringer. Deres mål er at spillet derhjemme på deres elektroniske skotøjsæske skal være lige så godt, som hvis du stod og spillede det på grillbarens arcade-automat. Det lykkes som regel også ganske godt.
Selv "Wonderboy"-konverteringen er i arcade-klassen. De andre kan roligt gå hjem, for her er et sødt lille spil om Wonderboy, den fantastiske skateboard-baby, der skal gennem ild og vand (bogstaveligt talt, vent og se) for at redde sin kæreste, den 10 uger gamle Tanya - en skønhed, der endnu ikke er vænnet fra bleen.
Har du prøvet "Wonderboy" i original, bliver du ikke skuffet over udgaven til Segas Master System. Det er klasse.
★ ★ ★ ★


"Space Harrier" (Sega). Endnu en grillbar-konvertering, der ligner originalen til forbløffende forveksling. "Space Harrier" er en imponerende hurtig omgang programmering, hvor enorme grafikklatter uden varsel blæser frem med alskens kraft fra nowhere. Live and let die, men vær hurtig med din triggerfinger, det her er alvor.
Spillet har en rimelig god digitaliseret tale, der er bare for lidt af den. Grafikken er i Amiga-klasse, sådan ser det i hvert fald ud. Og selvom det er et af de dyrere Sega-spil (ca. 300 kroner), skal du ikke tøve: Her er mange timers underholdning for de skydegale i et spil, du aldrig vil kunne opleve på hverken Atari eller Nintendo (fordi Sega har verdensrettighederne).
★★★★


"Enduro Racer" (Sega). Wrom, wroooom. Ole Olsen, vores barndoms helt fra Sodastream-reklamerne, ville ryste på hovedet, hvis han så ungdommens interesse for motorcykler. Den er lig nul, med mindre det altså foregår pr. computer. Det gør det lige præcis i "Enduro Racer", og så er det jo lige straks interessant.
Giv gas og begiv dig ud på et kapløb med tiden. Du skal forcere sten, huller i vejen, fjendtlige biler og utallige flyvehop, mens du nyder den nuttede melodi og hele tiden vælger din rute.
Synd, at grafikken er som på en 64'er. Ikke at der er noget galt i det, den er såmænd pæn nok. Men når vi nu ved, at Sega kan gøre det bedre (og har gjort det i de fleste andre spil), hvorfor så ikke også gøre "Enduro Racer" lidt smukkere?
Gameplay er jo godt nok...
★★★


"Millipede" (Atari). Mange af spillene til Atari 2600 er restlagre fra de glade '83-dage. Og sådan er det også med "Millipede", der dengang var en af storfavoritterne for TV-spils fanatikerne.
Nu er "Millipede" i sin anden ungdom. Spillet har fået ny pris, men er bortset fra det sit gode gamle selv. Intet ondt sagt, men alderen tynger trods alt. Spillets grafik er lidt klumpet og vi mangler ligesom nogle af de fantastiske ideer og vilde indfald, der gør vore dages spil til noget særligt.
Er du nostalgiker, kan du drømme dig tilbage til '82 og '83 med "Millipede". Nogle dyrker veteranbiler, andre spiller "Millipede" og mindes med en lille tåre i øjenkrogen hvordan det var et være ung. Jo, her er den ægte vare fra de gode gamle dage. På godt og på ondt.
★★★

## *SÅ MEGET KOSTER SPILLEMASKINERNE*

**ATARI 2600:** TV-spil med 1 joystick og alle nødvendige kabler. Vejl. pris 499,-

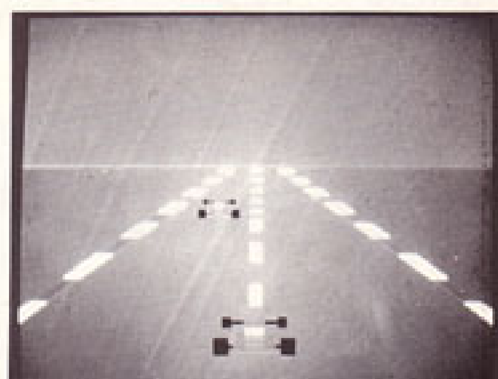
**SEGA Master System:** TV-spil med 2 joypads, 1 spil og alle nødvendige kabler. Vejl. pris 1599,-

**NINTENDO Entertainment System:** TV-spil med 2 joypads, 1 spil og alle nødvendige kabler. Ca.-pris 1850,-

TV-spil

**"Realsports Tennis" (Atari). Tennisspil er altid gode, næsten altid i hvert fald. Og Ataris er ingen undtagelse.**
**Selv om Atari idag vel nærmest må kaldes TV-spillenes Skoda (det er gammeldags teknik og ligner ikke det sidste nye skrig, men det virker som regel og du har fået det for nul og en fis), har programmørerne presset det bedste ud af maskinen. Figurerne ligner rent faktisk små mænd og det hele er skæppeskægt at spille.**
**Lydsiden er mager, men igen: Husk, at vil du ha' ordentlig lyd, må du også finde checkhæftet frem. Så skal vi op i en helt anden prisklasse end Ataris 2600, som du angiveligt har byttet dig til for en halv glansbilledsamling eller din gamle lommelygte.**
**Du kan spille såvel beginners som advanced i Ataris Tennis, og lykke! Der er sandelig også en option for to spillere mod hinanden. Her er mange timers mild morskab.**
★★★

**"Ghostbusters" (Atari). - Who ya gonna call? Ghostbusters! Ja, drenge, lej filmen og syng med på Ray Parkers landeplage fra the summer of '84. Skal der ske noget, er "Ghostbusters"-spillet sagen, også selvom lydsiden med den originale melodi mest af alt lyder som Beethovens niende udsat for xylofon - den er lidt forsimplet, for at sige det mildt, men den slags kan jo også have sin charme. Grafikken er som Atari 2600 grafik nu engang er. Ingen tvivl om at programmørerne har gjort deres bedste, men nu har maskinen altså en gang for alle fået en elendig grafikchip og så er den historie ikke længere. Det må vi leve med (og det er jo også derfor, vi kun har betalt 500,- for selve systemet. Et fund til prisen).**
**Selve spillet er der derimod intet at udsætte på. Det er sjovt og fornøjeligt, ja endog bedre end på C64, når man først lærer det at kende. Fire stjerner til Atari.**
★★★★



**"Pole Position" (Atari). Racerbilsspil er en af de genrer, hvor man hurtigt bliver forvænt efter at have set, hvad bl.a. Sega ("Outrun"-mestrene) kan præstere.**
**I flere år var Ataris "Pole Position" det ultimative. Men den status er forlængst blevet overhalet af utallige andre racerspil med bedre grafik og flere finesser. I dag er "Pole Position" vel stort set, hvad englænderne kalder so-so. Det er ikke dårligt, men heller ikke det, man impulsivt vil danse sejrsdans over.**
**Du kører på forskellige baner og møder andre formel-biler, som du skal overhale. Pas på ikke at kollidere med dem eller med andre forhindringer, for så dør du. Når du dør, skal du accelere fra 0, og det koster dig vigtig tid.**
★★★

et enkelt joystick, får du her to såkaldte joypads - udmærkede små plader, du kan styre med.
Både Sega og Nintendo er klart at foretrække. I hvert fald for ham, som har penge nok. Du betaler nemlig for den gode kvalitet. Sega fås for omkring 1500 kroner, mens Nintendo vil ha' 1800.
Blandt de to er Sega den mest solgte. Du kan få flere spil til den og rent teknisk er den bedre. Plus at du altså også sparer omkring 300 kroner.

### Hvem har de bedste spil?

Når man som SOFT spørger, hvem der har de bedste spil, må det altid ses i forhold til prisen. Eller med andre ord: Hvordan er forholdet pris kontra kvalitet.
Her må Atari ligge forrest. Ikke bare koster maskinen 499,-, men også spillene er billigere. Fra omkring 100 kroner og op (de dyreste koster 199,-).
Sega- og Nintendo-spil, derimod, har de billigste spil til 199,-. Og de dyreste? På den anden side af 300, desværre.
Kvaliteten kan dog slet ikke sammenlignes. Ataris allerbedste spil matcher kun med nød og næppe gennemsnittet på en nedslidt 64'er, mens især Sega-spillene med lidt god vilje kan kaldes arcade-kvalitet. Igen er det altså et spørgsmål om kroner og øre.
Atari er billig, Sega og Nintendo er teknisk overlegne.
Men det råder Atari bod på om få måneder, når de lancerer deres XE Games System, der godt nok er dyrere men også langt mere avanceret. Så stiller giganterne op til en ny styrkeprøve om hvem der er bedst til at levere grillbar-maskiner par excellence til hjemmebrug. Og så kan det nok være, en og anden tænker sit: Ataris skotøjsæske kan nemlig ikke kun spille, spille og spille. Har man programmør-ambitioner, vil man nemlig hen ad vejen kunne købe et løst keyboard, hægte det op til spillesystemet og på den måde bygge sin helt egen computer fra grunden. Ganske efter LEGO-klods princippet!
Men det er alt sammen fremtid. Lige nu stiller de tre games-giganter op til combat på spilkvaliteten. Samtlige spil er her-og-nu spil, du selv kan købe. Altså ikke noget med fremtidsudgaver. Lad os se, hvem der vinder...

**"Outrun" (Sega). Kære venner og veninder: Dette er bare det tykkeste, tungeste, mest mega-fantastiske "Outrun", vi har set uden for spillehallerne. Alle konverteringer lige fra Commodore til Amstrad, ja selv Amiga kan godt gå hjem og græde sig i søvn, dette her overgår simpelthen alt (undtagen, naturligvis, den originale automat-version).**
**Hvorfor det er så godt? Jo, punkt et er Sega den mest avancerede af de tre elektronikklodser, du p.t. kan købe til spillebrug. Og punkt 2: Det var i sin tid Sega, der opfandt den originale arcade-automat med "Outrun", så de burde vide, hvordan man laver den slags.**
**"Outrun" er et must. Nogle vil endda mene, den er grund nok til at købe en hel Sega-maskine.**
★★★★★

# Nu kan du vinde din egen 2600'er!




Den er slet ikke dum, den nye Atari 2600, vi her giver dig chancen for at vinde.

OK, genial er den ikke - det er jo en relancering af det gode gamle Atari TV-spil i lidt ny "indpakning". Men prisen er ny - 498 kroner for maskinen med et joystick men uden spil. Det er da noget, der kan få det til at rykke i de spillegale.

Grafikken er primitiv og stammer helt tilbage fra først i firserne. Lyden er også en fattig omgang. Men helt ærligt: Hvor får du games-machines til under 500,-? Ikke andre steder, i hvert fald.

Spillene er også i det overkommelige prisleje for Ataris "nye" 2600. De koster nemlig fra omkring 100 kroner og op (med en maksimalpris lige under de 200,-).

Langt den største hob af dem er gengangere fra de glade TV-spils dage, men der er også et par nye imellem. Og det er blandt de nye, vi får se, hvad de seneste landvindinger indenfor grafikudnyttelse kan præstere. Selv med så "forældede" chips, som der jo vitterligt er i Ataris spillecomputer.

### Vind din egen Atari

Ingen tvivl: Til prisen kan Atari 2600 ikke slås.

Sådan skrev SOFT allerede i sidste nummer, og den kendsgerning er der ikke blevet ændret ved. Så kan nok så mange Amiga-ejere være stolte af deres "dyr", og nuvel, de er da også langt bedre... Eneste forskel er, at du kan få omkring 10 af de små Atarier for samme pris som en Amiga.

Hånden på hjertet: Kunne du ikke inderst inde godt tænke dig at eje een?

I sit nye design er det jo ikke en lerklump, man er flov ved at vise frem. Nej, idag ligner den en nuttet high-tech kreation fra B & O og ikke et gammeldags TV-spil (som det jo faktisk i virkeligheden er - du kan nemlig slet ikke programmere tingensten, men kun spille, spille og spille på den).

SOFT lader dit lille hemmelige ønske gå i opfyldelse. Takket være den danske Atari-importør har vi nemlig kunnet sætte en lækker, lille spilledåse på højkant. Komplet med det medfølgende joystick og et heftigt skyd-alt-istykker spil, så du har lidt at gå i clinch med.

Alt, hvad du skal gøre for at være med i lodtrækningen, er at udfylde kuponen og sende den ind til os inden sidste frist. Hvis du ikke vil klippe i bladet, må du gerne fotokopiere kuponen eller skrive den af, men vi går kun med til een kupon pr. husstand. Husk også sidste indsendelsesfrist - den 20. marts.

**Rasmus Kirkegård Kristiansen**

---

**Sender du ind inden den 20. marts '88, er du med i lodtrækningen om en heftig ny Atari 2600 spillecomputer med joystick, games-cartridge og de nødvendige kabler.**

**Svar rigtigt på spørgsmålene og udfyld kuponen med dit navn og din adresse. Kun korrekt udfyldte kuponer deltager i den store lodtrækning. Vinder får direkte besked. Kuponen må gerne skrives af eller fotokopieres, hvis du ikke vil klippe i bladet. Kun een kupon pr. husstand.**

**Atari ejes af en amerikaner, der tidligere har været chef for Commodore. Hvad hedder han?**

**.... John Doe**
**.... Jack Tramiel**
**.... John Zinck**

**SOFT har samme chefredaktør i såvel Danmark som i Sverige. Hvad hedder han?**

**.... Rasmus Kirkegård Kristiansen**
**.... Ivan Sølvason**
**.... Kasper Vad**

**Ataris nye spillecomputer en en genoplivet udgive af det, der engang var verdens mest solgte TV-spil. Under hvilket navn blev Atari 2600 solgt dengang?**

**.... Atari ST**
**.... Intellivision**
**.... Atari 2600**

**Navn:** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**Adresse:** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**Post-nr./by.** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**Tlf.** . . . . . . . . . . . . . . . . **Alder:** . . . . . . . . . . . . . . .

**Computertype:** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**Send kuponen ind senest den 20. marts til:**

**"Vind en Atari med SOFT"**
**St. Kongensgade 72**
**1264 København K.**

# SOFT check




## ET SPIL, DER DRILLER

Skal vi dømme efter reklamerne og pressemeddelelserne er **Driller** den største opfindelse siden hjulet, den dybe tallerken og det varme vand. Eller rettere, "Freescape"-systemet, som **Driller** er bygget over.

"Freescape" er en ny måde at lave spil på, en slags blanding af et programmeringssprog og et construction kit, som programmørerne hos Incentive Software bruger, når de skal lave spil. Det har taget dem over et år at udvikle "Freescape"-grafiksystemet og omkostningerne løber op i flere millioner pund. **Driller** er det første spil, der er bygget på systemet, og vi kan forvente flere i samme genre - hvilket stort set vel betyder en uendelig masse kopier af **Driller**.

Så vidt så godt. Men hvad går egentlig "Freescape" ud på. Jo, skal vi holde os til reklamepressemeddelelserne, er vi i en fantastisk 3-Dimensionel grafikverden med utrolig realisme og over 20 billioner forskellige lokationer, dvs. skærme. Lidt af en whopper!

Men hvordan med realiteternes verden? Tja-oh, det er da rigtigt nok, at grafikken for første gang nogensinde er solid 3D, altså malede flader og ikke bare streger. Og den er da også god nok med, at vi kan se de ialt 18 forskellige "verdener" i spillet fra en hvilken som helst vinkel. Men så hører det sjove desværre op. Grafikken er mega-sløv, over-langsom, ja, det er lige før, du kan nå at brygge en kop the, mens du venter på, at maskinen får tegnet færdig. Og så går lidt af bruset jo ligesom af realismen.

"Verdenerne" er heller ikke det helt store sus. De er relativt simple geometriske rum, så den der med at gå rundt og udforske holder heller ikke en meter.

Til gengæld er lyden suveræn. En fed tune, superbt udsat for computer. Det er en skam, vi kun må give fem stjerner, det her soundtrack fortjener næsten seks...

Nuff said. Spillet er i sig selv godt, men hvis det er rigtigt, at Incentive har brugt millioner af pund og over et år på at udvikle det her spilsystem, ja, så kunne jeg nemt finde noget bedre at sætte mine penge i. "Freescape" står ikke mål med investeringen, i hvert fald at dømme efter det første af spillene, **Driller**.

Med spillet følger en puslespilsklods plus en kæmpe instruktionsbog (30 sider). Stor ros skal importøren, PCS, ha': De har nemlig oversat samtlige instruktioner til let og velskrevet dansk - klappe, klappe.

Den fremragende danske instruktion gør **Driller** endnu mere ambitiøst. Og ingen tvivl om, at spillet nok skal finde sin berettigelse hos tusindvis af "Elite"-fans. Vi andre? Tja, vi blev vel egentlig en lille smule skuffede...

**Duffy**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★★ |
| **Lyd** | ★★★★★ |
| **Action** | ★★ |
| **Fængslende** | ★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |

## HAJER I LUFTEN

Der er noget i luften, jeg ved ikke hvad... - Jo, jeg gør! Det er ... hajer!

Forvirret? Alright, here comes: Firebird har netop lanceret et spil ved navn **Flying Shark**, hvilket fordanskes til "Flyvende Haj". Et nærmere tit på pakningen afslører dog IKKE en haj med enorme vinger, nej, vi taler om et amerikansk bombefly under anden verdenskrig. Flyet havde soldaterne for sjov malet, så forenden lignede en hajs gab, deraf navnet "Flying Shark". Og deraf også navnet på spillet.

Efter denne lange ævle-bævle skal der vel ikke den store fantasi til at forestille sig, hvad dette spil handler om. Rigtigt gættet! Du styrer en amerikansk krigsflyver på vej over Stillehavet. Du skal på bombetogt over Japan i anden verdenskrig. Action!

**Flying Shark** er en konvertering af automatspillet med samme navn, og for de, som har spillet den originale version, kan jeg oplyse, at hjemmecomputerudgaven rammer grillstemningen ret godt. Spillet ligner på mange punkter "1942", for skærmen scroller oppefra og ned. Også fjenderne er a la "1942": Små fly, der flyver rundt og skyder på dig. Oveni kommer så tanks, missilbaser og andre fjender på jorden - jo, her sker ting og sager som i "Tiger Mission".

Hvis det hele bliver lidt for hårdt, har du tre smart bombs at gøre godt med. Det er bomber, der automatisk og med det samme udrydder alt (100%, undtagen dig selv), hvad der er på skærmen. Eneste minus er, at det er for let at komme til at fyre en smart bomb af ved en fejltagelse - det gøres nemlig ved at holde frem i joysticket og trykke Fire samtidig. Heldigvis kan man dog samle ekstra smart bombs hen ad vejen, mens man flyver. Det er da en slags trøst.

Grafikken i **Flying Shark** er god - bedre end i Tiger Mission, og det siger ikke så lidt. Desværre er nogle af farverne valgt dårligt. Det er nemlig til tider ret svært at få øje på fjendens kugler (pow, du er død, det er så surt, når man ikke har set kuglen)!

Lyden er som den skal være, ingen slinger i valsen her. Men ak: Spillet er lavet i multiload, så man skal vente og vente og vente hver gang, man gennemfører en bane. Det er for tyndt, især når spillet i den grad ligner 1942 og Tiger Mission og ingen af de to spil behøvede multiload.

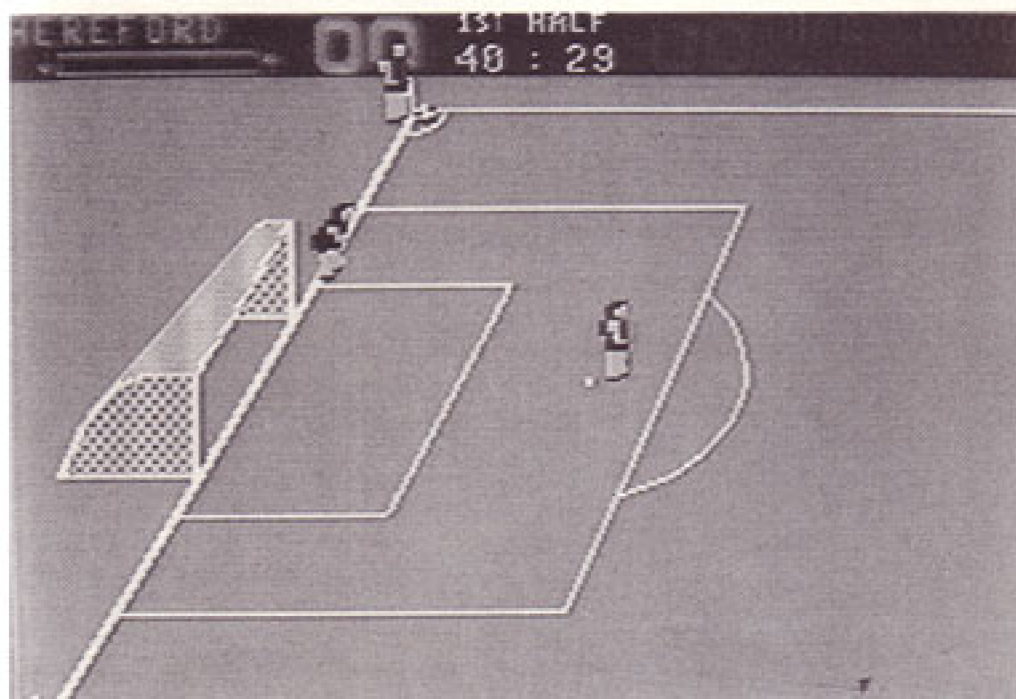
Sådan er SOFT Check karaktererne:

| | |
|---|---|
| * | Det arveste, hold dig langt væk! |
| ** | Dårligt. Mere egnet til billigspil. |
| *** | Kan gå an, men heller ikke mere. |
| **** | Klart over standarden. Godt! |
| ***** | Det fantastiske. KØB DET!! |

Efter denne omgang små sure opstød, skal det dog siges, at **Flying Shark** er en klar hitter. Et af den slags spil, du tager frem igen og igen. Også flere måneder efter, du har købt det...

**Duffy**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **** |
| **Lyd** | *** |
| **Action** | **** |
| **Fængslende** | ***(*) |
| **Pris/kvalitet** | **** |




# SPARKK!

Gremlin Graphics slår sig sammen med den kendte fodboldspiller Gary Lineker, og hvad mon der kommer ud af det... Jo, der kommer to ting. Den første ting er et fodboldspil i en helt anden stil end man normalt ser, og den anden er et bord-spil, der naturligvis også omhandler fodbold. Den med bordspillet er jo en helt ny vending, i hvert fald fra softwarefirmaerne. Nu har Gremlin altså fundet ud af at lave spil, både til bord og computer på samme tid (men du skal købe spillene hver for sig).

Du kan selv bestemme hvilke 8 spillere ud af en liste på 11, der skal indtage hvilke pladser på banen. Ja, der er kun 8 stk. der spiller ad gangen, men det er jo nok et programmeringsspørgsmål om hvor mange sprites, man kan få til at fise rundt på banen på een gang. Når du så vil i gang med at rette i spiller-opsætningen, får du via farvekoder at vide hvor de forskellige spillere er bedst placeret, og dermed præsterer det bedste spil. Al denne udvælgen foregår med joysticket, ved at du peger på dem og trykker på fireknappen.

Lige inden du går over i Start Game, får du en menu hvor du skal bestemme forskellige ting. Der er først og fremmest hastigheden du kan stille på. Du kan variere hastigheden fra 1-15, hvor 15 er ret hurtigt. Under alle omstændigheder for hurtigt til at begyndere kan følge med.

Den næste justeringsmulighed har tre underpunkter, her kan du nemlig indstille om der skal joystickstyring fra port 1, joystickstyring fra port 2 eller computerstyring til at tage sig af rollen som centre forward (som Gary Lineker jo er), målmand eller træner (der sidder og bestemmer strategien i spillet).

Disse tre roller kan du kontrollere selv, eller du kan lade computeren tage sig af en, to eller alle tre roller.

Det har naturligvis stor betydning for spillet hvordan disse tre figurer ter sig, så du skal nok lige se hvordan computeren tager sig af det forskellige før du sætter den til det hele.

Disse settings kan bestemmes for begge hold. Når dette er afgjort, kan du bede om at få spillet startet, og der vil blive loadet endnu en del ind i maskinen.

Her afgør trænerne hvordan den strategiske del af spillet skal "Tacles" og så kan man se spillerne stå klar på banen hvorefter der bliver fløjtet og spillet er i gang.

Nu kommer det fantastiske. Gremlin har i **Gary Linekers Superstar Soccer** formået at få op til hele 16 små fyre til at suse rundt på skærmen på en gang. Det må være efter nogenlunde samme princip som det der blev anvendt i Gremlins Water Polo.

Derudover har du hele banen at rende og spille fodbold på, og spillet følger (det vil sige at skærmen ruller med) med den spiller der har bolden. Du kan roligt lade dine medspillere suse ned mod målet alene, men hvis du ikke flytter dig med joysticket, så flytter skærmen sig heller ikke med, og du kan ikke se hvad der foregår i spillet, før du hører den sparsomme lyd fortælle at der er scoret. På den anden side kan du også begynde at løbe ned mod modstanderens mål, når der er målmandsskud, og derved få et forspring for de andre (dog uden at lave obstruction i den anden ende).

Når du nu skal aflevere bolden skal du være opmærksom på at dit joysticks 8 retninger repræsenterer de 8 spillere. Det vil sige at skal du aflevere en bold til en specifik spiller, skal du pege joysticket i den retning, bolden skal skydes.

Alt i alt er **Gary Linekers Superstar Soccer** nok det fedeste fodboldspil vi til dato har smidt de pixelformede linser på til dags dato. Køb det.

**Henrik**

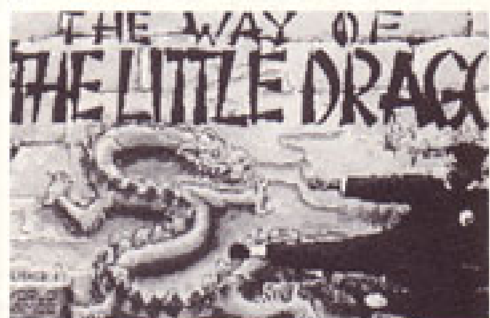
| | |
|---|---|
| **Grafik** | *** |
| **Lyd** | * |
| **Action** | **** |
| **Fængslende** | **** |
| **Pris/kvalitet** | **** |

SOFT check

# EN LILLE DRAGE

Så er programmørerne fra lille Dannevang igen ude med et stykke kvalitetssoftware, der er værd at kippe med flaget for.

Det nye Amiga-team, Parsec Software, har begået en flot første-udgivelse! Og det endda på det lidet forvænte karate-marked.



Spillet **The Way of The little Dragon** byder på store figurer, god animation, flot grafik og realistiske kampsekvenser. Noget af en forskel fra Karate Kid II's overdrevne hastighed og meget små figurer...

Parsec Software er en dansk trio, der sammen har investeret i et udviklingsstudie med masser af teknisk-isenkram. Isenkrammet tæller blandt meget andet, to professionelle synthesizere, udstyr til sampling, grafiske tegneborde og en lille håndfuld Amiga 1000'ere.

Sampling-udstyret skinner da også allerede igennem intro'ens astronaut-snak. Selve spillets østerlandske melodier er jeg dog ikke vilde med, selvom de ikke er decideret rædselsfulde.

Så er vi fremme ved spillets første kampscene. Her kæmper du, en glad kineser med sorte sutsko, mod en alvorligt udseende ninja. Bevægelserne er virkelig autentiske (omend en smule groft animeret) lige fra karatekæmpernes let foroverbøjede positioner til blokeringerne.

Og lige netop blokeringerne er et af spillets store forcer. I **Way of The Little Dragon** er det virkelig muligt, at finte modstandernes spark og slag, hvis du er hurtig nok. Man fristes næsten til at tro, at spildesignerne har dyrket kampsport.

Hvis målet er esoterisk realisme, kommer spillet meget tæt på. Men den fuldstændige realisme strander på problemet om at få nok spark og slag ind på et joystick - monstro, man skulle overveje at bygge et spil til to joysticks?

Grafikken er også helt i top.

Der er fire forskellige flotte baggrunde og de to kæmpere er ren æstetik for øjet, med folder i tøjet og "rigtige" skygger.

Parsecs grafik-mand, Jim Rankenborg, er ganske enkelt dygtig!

Spille-lyden er ikke det helt vilde, lydeffekterne bliver "misbrugt" for ofte og de fire østerlandske musikstykker er ikke lige min kop te.

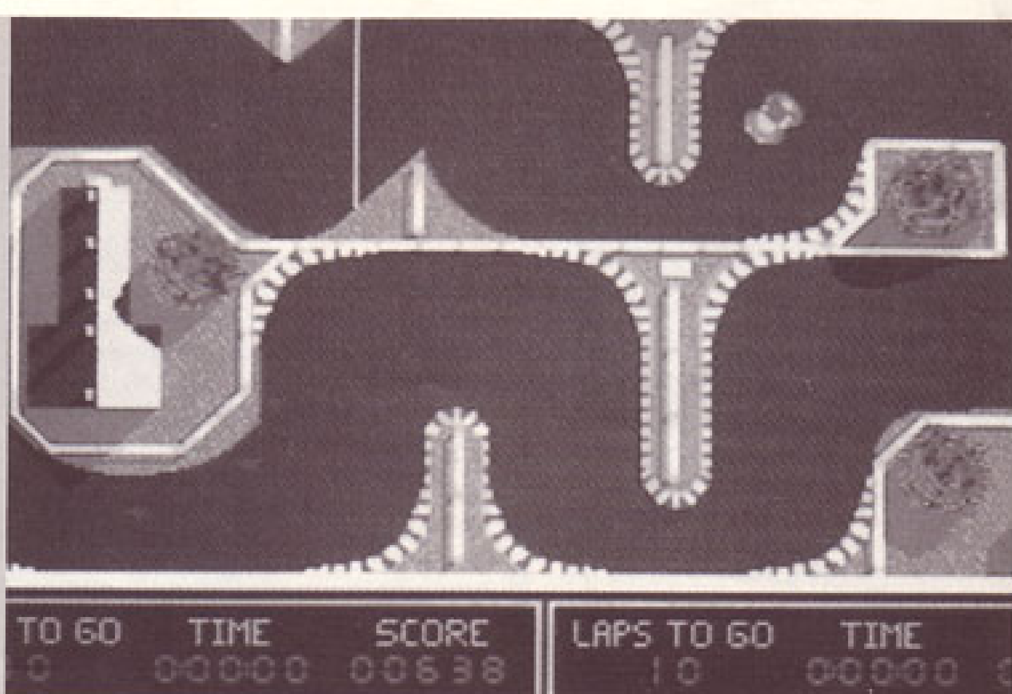
Men okay, **Way of The Little Dragon** spiller jo fedt, og det er vel det, der er hovedsagen.

**The Way of the Little Dragon** er ganske enkelt et af de hidtil bedste kampspil, SOFT har set til Amiga. Så er det sagt.

**Morten**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★(★) |
| **Pris/kvalitet** | ★★★(★) |

SOFT
check




# TYNDE EJNAR I GOKART

Så skal vi til det igen. Nyt Amiga-spil fra et tysk firma, med tyske instruktioner og noget, der kunne ligne engelske undertekster. Hvad siger du måske til ordet **Rallye Master**, det er altså bare spillets navn...

Men bare rolig, det bliver faktisk værre endnu. Coverets reklametekst, der forsøger at sælge spillet, gør det åbenbart også ud for instruktionerne. En ting er, at man skal stave sig igennem en tysk instruktion - men det faktisk noget helt andet, når der ingen instruktioner er!

Nå, men spillet auto-boot'er da i det mindste. Efter en usædvanlig lad intro-skærm, banker menuen op, og et par minutters forvirring klogere, er vi oppe og køre.

Kørende er måske så meget sagt, men programmet og computer-modstanderen er da ihvertfald i fuld gang med at lægge resterne af din selvtillid i ruiner.

Selvom du har kørekortet i baglommen og er 100% ædru, tager det en lille times tid, at mestre joystick-styringen. For musen virker nemlig ikke til det her game, selvom knapperne ville være oplagte som speeder og kombineret bremse/bakgear og selve musestyringen ganske givet ville være meget bedre.

High score-liste har **Rallye Master** sandelig også. Og så må du bare affinde dig med, at programmet går ned, hvis du har glemt at slå diskettens skrive-sikring fra.

Lad os sige det med det samme, de tyske programmører har ikke rådet over imponerende grafiske talenter, men det ville da heller ikke være rimeligt. Programmørerne har jo ikke engang kunne lave et fejlfrit program...

Der er fejl til trods for, at programmet spilder en rum tid med at slette bilerne på banen umiddelbart inden vi får sort skærm, fordi bane-præstationerne skal "præmieres" med en ligegyldig grafisk medalje. Under medalje-uddelingen kan programmet for eksempel finde på, at fastholde en af de irriterende lyde fra spillet. Suk.

Og så er det forøvrigt totalt talentløst at spilde så meget plads på disketten til noget kedelig grafik, der tager alt for lang tid at loade. Det er bare døden at skulle gennem tre skærmfulde menuer, hvergang du har tabt. Turen rundt, før spillet igen toner frem, tager rundt regnet 50 sekunder, hvoraf halvdelen går med sort skærm. Hørte jeg nogen hviske brugervenlighed?

Eneste lyspunkt for spillets brugervenlighed er synthmelodien, der har et fast basunderlag og faktisk lyder ganske godt! Prøv den på dit stereoanlæg, og skru godt op for volumen.

Det er bare synd, at programmørerne ikke kunne finde ud af at stoppe lyden ind i alle delene af spillet. Specielt under kørslen, der spoleres af en talentløs digitaliseret helikopter-lyd fra det ægte Super Sprint-spil.

Er det ikke bare dybt godnat at indlægge en helikopterlyd, der overdøver bilens dækhvin, når der ikke engang findes en helikopter i spillet?!

Hold jer til sauerkraut, kære tyskere. Det er i meget bedre til end at lave spil.

**Morten**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★(★) |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★ |

# SPILLEMASKINE-FRÆS

**Outrun** er bare maskinen i spillehallerne.

En ultimativ oplevelse med hydraulisk ophæng, racer-rat og indbyggede højttalere i førersædet. Grafikken er bare perfekt, blondinen er også perfekt, og bilen - en Ferrari Testarossa Convertible - kører som en drøm. Ud af radioen sprøjter der fede østkyst-

soundtracks, komplet med laskerytmeboks og Hammond lyd.
Kan din veltjente C64 virkelig måle sig med sådan et uhyre til omkring hundrede tusinde bobs?
Nej, selvfølgelig kan den ikke det, trods US Gold's påstand om, at **Out Run** er "et af de bedste, hvis ikke det bedste, hjemmecomputerspil af alle tider"!
Ideen bag **Out Run** er simpel nok. Du skal bringe din chick og dig selv hen over USA's asfalt, så hurtigt som muligt.
Starten går ved Coconut Beach, og accelerationen fra 0-100 km/t er 5,8 sekunder og topfarten 294 km/t.
Men det er jo ikke helt ufarligt at fare rundt med sådan en fart på highway'en, hvor det vrimler med Mack trucks, VW bobler, Corvetter og andre amerikanerflydere. Uret tikker ubarmhjertigt, også når du jokker i spinaten. Kiks tolereres hverken af ur eller blondine. Men hun hopper alligevel op i æsken efter luftturen.



Måske er det for ikke at gå glip af slut-flaget? C64-programmørerne har ihvertfald ikke glemt det. Først en del klap i de små hænder, og derefter en omfavnelse af format.
Desværre skinner forskellen mellem spillemaskine og hjemmecomputer også her klart igennem. Din veninde ser faktisk ikke særlig godt ud, og så er hun mørkhåret.
Gentlemen foretrækker blondiner. Hvordan i hede hule helve.. har programmørerne kunnet få lov til at farve Out Run-blondinens hår? Talentløst sløseri.
Og sådan er det lige fra start til slut, trods en rimelig vellykket 3D-effekt med den rullende vej og detaljeret Testarossa.
Vejsiderne hører til blandt de helt store gys. - En håndfuld palmer og buske, nogle rækker af mennesker, sten-tunneler og en masse legetøjshuse, og så er den historie ikke længere.
Dine med/modkørere er lige så uinteressante...
Lyden er som man kunne forvente, et fåtal af lydeffekter og to forskellige soundtracks.
Det er dog en ganske fed ide at ofre en kassette på de originale soundtracks. Men det bliver aldrig helt det samme som at sidde ved spillemaskinen.
En af de helt fatale mangler i forhold til originalen er vejgaflerne, der er en af de ting, som giver **Out Run** et ekstra pift af afveksling. Hos US Gold skal du vælge en af fem fastlagte ruter, og når du er blevet træt af ruten, skal computeren slukkes før reload.

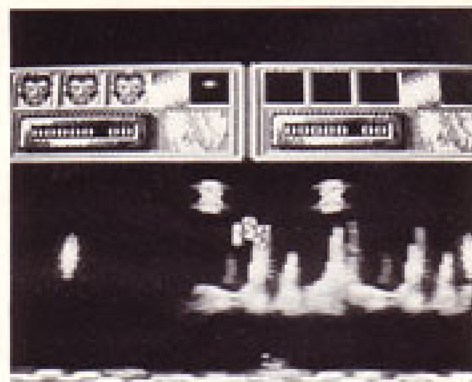
Jeg har altid været vild med racerspil, så **Out Run** falder da i god jord. Men det er hverken mere eller mindre end et rimeligt kompetent racergame, der rangerer på linie med Pole Position.
**Out Run** kunne have været et solidt C64-game, hvis ikke lige det var for navnet.
US Gold stikker kunderne blår i øjnene med denne skuffelse. Hjemmecomputerspillet kan under ingen omstændigheder leve op til spillemaskinen. Men det betyder måske ikke noget, så længe pengene klinger i lommen? Netop derfor er det til enhver tid at foretrække, at fyre de mange penge computerspillet koster af på den ægte **Out Run** nede på grillen.

**Morten**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |

# SØRGELIGT SKYDESPIL

**Jet-boys** er CLR seneste shoot 'em-up, og det ser ikke ud til at de denne gang formår at gøre særlig mange opstemte. Som Jet-boy skal du flyve rundt i en såkaldt trooper, i hvilken du blot skal blæse alt, hvad du ser, til atomer. Spillet er et af de sidelæns scrollende, hvor det hele tiden myldrer ind med kryb fra siderne. Hver type modstander, du møder, har selvfølgelig sit eget angrebsmønster. Nede på jorden under dig vokser der underlige vækster, som du helst skal undgå at komme i nærheden af. Endvidere er der mulighed for at spille to spillere samtidig, hvilket kan være en god ide såfremt du ønsker blot at komme en lille smule ind i spillet uden at falde helt i søvn.
Ellers er der ikke meget at sige om **Jet-boys**, idet spillet ligner sine utallige forgænger til fuldkommenhed. Bortset fra en lidt anderledes grafik, genkender du hurtigt den typiske stil. En gang imellem kan du ved at fange en grafikdims, der farer hen over skærmen, udvide dit våbenarsenal yderligere. Af ekstra features du på denne måde kan tilrane dig for en stund er der ekstra laser, en Quad blaster samt ekstra shield og speed. Men husk speed kills. I alt findes der i **Jet-boys** 4 forskellige baner, og hver level afsluttes med at du møder een eller anden kæmpemæssig alien, som spytter uhyre mængder af skyts efter dig.
Når du har spillet **Jet-boys** en lille halv time begynder spillet så småt at blive en kende for irriterende, idet alle dine modstandere angriber på samme måde uanset hvor henne på skærmen du befinder dig. Det vil sige, at efter et kort stykke tid ved du præsist hvordan du skal placere dig på skærmen igennem hele første level. Det kræver derfor ikke meget fantasi at forestille sig, at de første levels ikke bliver særligt interessante at gennemføre i længden. **Jet-boys** er nok noget af det mest



middelmådige spil, der er set på markedet i meget lang tid. Lige meget hvordan du vender og drejer vurderingen af spillet, finder du simpelt hen intet nyt og overraskende (det er muligt at det er det, CLR mener er overraskelsen). Spillet er ganske underholdende hvis du er i stand ti at finde en medspiller (hvilket godt kan gå hen og blive et problem), men uden en sådan er spillet ubetinget erkendt skyldig i forbrugertidsrøveri.

**Claus**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★ |
| **Action** | ★★ |
| **Fængslende** | ★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★ |







# PÅ MED MASKEN

Det er temmeligt sandsynligt, at du på et eller andet tidspunkt i en eller anden forbindelse har hørt om forbrydelsesorganisationen Venom (på dansk bræk) og dens modstykke action klubben, MASK. Der er til dags dato udkommet alt fra MASK pistoler til MASK underbukser, og selvfølgelig er det og-

SOFT
check

så ved at være på tide at stoppe næste MASK-spil (**MASK II**) i din stakkels C64.
MASK er en fantasifuld forbryderbekæmpelsesorgination, der som hovedelement i deres kamp mod kriminaliteten bruger højteknologiske biler. Disse biler er hver især i stand til på et øjeblik at ændre udseende og funktion, alt efter hvad situationen kræver af dem. I **MASK II** starter du med at vælge din besætning til den forestående mission. Organisationen har et rigt spectre af rigtige sterotype actionmænd, der nærmest sitrer for at komme i kamp og (be)vise deres kampduelighed. Og sjove navne har de minsanten også, specielt lyder Thunderhawk og Condor særligt velklingende. Måske ville det være et forsøg værd at at kalde sig noget sådant næste gang du skal i byen?
Når du omsider har sammensat de 4 helte hver mission kræver er spillet igang. På den første mission skal du bare redde Præsidenten fra en kidnapning, VENOM selvfølgelig står bag. Dernæst skal du på anden mission ødelægge en næsten færdig VENOM base, hvis funktion det er at kontrollere oliehandlen i østen. Således går det slag i slag med den ene mere utrolige mission efter den anden. I praksis er der dog ikke den store forskel imellem de forskellige missioner, idet grafikken ikke ændrer sig betydeligt.
På skærmen ses som regel en eller anden form for bjerglandskab, hvori din "bil" står placeret. Alt afhængigt af hvilken helterolle, der er tilstede i den pågældende situation kan denne nu udføre forskellige fantastiske præstationer. Nogle af bilerne kan flyve og dykke, mens andre igen kan sejle og hoppe. Den eneste fællesnævner, der med rette kan påklæbes dem alle, er, at de også kan køre. Ved at kombinere alle gruppens individulle evner skal du nu forsøge at trodse alle de forhindringer, VENON sætter op for dig. Hver gang du støder på en umulig opgave, skifter du blot til et fartøj, der er i stand til at håndtereden pågældende situation.
I landskabet er der rundt omkring på strategiske steder placeret fjernstyrede kanoner, der konstant beskyder dig, hvis du befinder dig for længe på det samme sted. Desuden hænger der konstant 1-2 helikoptere oven over dig, der på tilsvarende vis sørger for, at du "holder den kørende".
Grafikken i **MASK II** er sådan set ikke særligt flot, men den sitrende bevægelse, der findes i spillet, giver alligevel spillleren en skæg fornemmelse af konstant hektisk aktivitet. Blot forekommer det en smule belastende, at du hele tiden skal flytte opmærksomheden fra skærmen ned på tastaturer, hver gang du ønsker at skifte actionman. Men ellers er **MASK II** et rimeligt spilleværdigt program, der på glimrende vis forstår at maskificere din C64 til ukendelighed.

**Claus**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |




# AT AFREAGERE

Så kom endelig spillet til alle pædagogerne og lærerne, der er flinke og rare overfor eleverne, men som trænger til at afreagere på en civiliseret måde efter skoletid. **Street Hassle** hedder det, og der er ingen tvivl om, at lærerne hurtig vil få udløsning, når de har spillet det et par gange. Drømmen om at gøre alt det nederdrægtige mod de små stupide elever er en realitet.
Du tager rollen som din dansklærer efter skoletid. Du ønsker at afreagere mod alle de små dumme elever. Armeret med kun dine bare næver går du i krig mod skolens værste.
Du kan f.eks. nikke dem en skalle, så de forsvinder totalt ud af billedet, eller... svinge dem oppe i luften 5-6 gange og så give slip på dem, eller... ta' og nulre deres ører røde, ja, der er faktisk ingen grænser for, hvad du kan gøre mod dem.
Spille tager sit udgangspunkt i skolegården, hvor du skal nakke aber, dumme elever og gamle sure damer ned. Når du har smadret tilstrækkelig mange ned, kommer du videre ud i en park, hvor du fortsætter med din massakre.
Udover blot at smadre mennesker skal du passe på en lille mand i en stor cottoncoat (af den slags, blottere går rundt med). Han er nemlig en værre lurendrejer. Du kan nogen gange være heldig at få fornyet din energi, eller i værste fald sprænge totalt i luften, hvis han lægger en bombe ved fødderne af dig - så gælder det ellers bare om at komme væk i en fart.
Du har fire liv til at gennemføre din såkaldte mission, og den eneste måde, du kan dø på, er enten ved en bombe eller ved, at du er blevet gokket for mange gange ned af de stakkels elever.
Dette er simpelt hen et skønt spil for de lidt mere voldelige elementer i blandt os. Der er et hav af måder at smadre dine modstandere på og lyden af dette er helt nede og vende i maven.
Grafikken er super og lyden helt fin. Beat 'em all up, boy!

**Duffy**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Action** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★(★) |

# INTERSTELLAR MOTORVEJ

Har du overblik som Morten Olsen, boldøje som Preben og teknik som Laudrup, så er her spillet for dig.
**Cosmic Causeway** hedder det og det går ud på, at du skal styre en stor læderkugle rundt på 24 forskellige baner. Ved slutningen af hver bane vil du møde en drage, som du konstant skal skyde på, indtil denne langsomt opløses. Dine point bestemmes af hvor hurtigt, du har gennemført banen.
Hver bane består af en række kulørte felter, hvor f.eks. et gråt felt er et sikkert felt, et sort felt et hul, et grønt felt giver dig turbo osv., osv. Ryger du for mange gange i et sort felt, taber du tid, og klarer du ikke banen inden 1 minut, er du død (yes, sir: Kaputski).
Nogen gange vil der komme en blinkende disk farende imod dig, og kolliderer du med den, får du enten 3 x score, mulighed for at køre henover lyserøde felter (lyserøde felter bevirker normalt, at din bold ryger baglæns) og andre gang-i-den spændende ting.
Når du til 4 bane, ryger bolden ind i en tunnel. Her kræver det virkelig styr på joysticket - farefelterne forøges nemmerlig.
Ved hjælp af Fire-knappen har du mulighed for små hop, og denne funktion vil du få brug for hver 3. sekund.



# SOFT check

So how's that for a game? **Cosmic Causeway** er efterfølgeren til Trailblazer, og Trailblazer-fans bliver bestemt ikke skuffede. Vi andre, der aldrig har kunnet lide Trailblazer, bliver heller ikke skuffede, for i efterfølgeren har de rettet op på alle de små dumme ting plus at de har puttet mere i. Med andre ord: **Cosmic Causeway** har DET!

**Duffy**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★(★) |




## SKATEBOARD-PUNK

Er du er vild med skateboarding, skal du ganske simpelt gå bersærk over US Gold's brillante konvertering af **720**.
Hvis du synes, det er dødssygt at stå på et stykke plastic og sprælle med arme og ben, vil du elske konverteringen alligevel, fordi det er så fedt programmeret.
Personligt elsker jeg at gå på Strøget og banke så mange skateboardere ned som muligt. Når det regner, er **720** et godt alternativ.
Konverteringen har ikke nogen specielt god grafik, og lyden er også hørt bedre før. Men spillet oser af tiltrækning.
Du begynder gamet i Skate City's hjerte, og det er bare stedet for en up-and-coming skater. Du kan skate overalt i Skate City. Well det vil sige, lige bortset fra på vandet.
I hver af byens fire hjørner er der en Skate Park, hvor man kan tjene bonus points og cool cash for at udføre et par kunststykker på boardet.
Der er Slalom Park, hvor du skal igennem en serie hvide flag, Ramp Park med en half-pipe (ligesom i California Games), Downhill Park, hvor det hele går nedad og stærkt (!) og endelig Jump Park, hvor det gælder om at time sine hop omhyggeligt, hvis ikke det hele skal ende som en våd forestilling.
Faktisk er der ingen vej udenom parkerne. Du skal gennemføre hver park for at gå videre til næste niveau, og så er parkerne den eneste chance for at slippe af med de dødelige killer bees.
Når din tidslimit i Skate City udløber, er det enten "Skate or Die" på grund af en sværm killer bees, som de skriger på spillemaskinen.
**720** er den amerikanske drøm om igen, og du er dømt til at fortsætte, indtil den ultimative manøvre - 720 graders drejningen i luften - ligger inden for rækkevidde.
Og alt hvad du med rimelighed kan brokke dig over, er den hårde virkelighed. Men du kan samtidig glæde dig over, at den originale maskines punkere og slagsmål er betydeligt sejere end C64'ens.
**720** er godt nyt til Commodore 64. Det er skægt og udfordrende, uden at være for svært. Konverteringen er faktisk meget nemmere at gå til end originalen!
At der medfølger et ekstra bånd med lyden fra spillemaskinen, gør jo ikke just spillet spor dårligere. Det er nemlig hardcore punk af værste skuffe, der topper diskanten. Ved den rigtige lydstyrke (fuld udstyring) er det bare fed stimulering af cool skateboarders og underboens temperament.
SOFT-redaktionen er vild med **720**, og det vil du også være!

**Morten**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★★★ |
| **Action** | ★★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★★ |



## UDEN HOOLIGANS

Matchday var en kæmpe-succes et par år tilbage, og hvorfor ikke gentage denne succes? Som sagt, så gjort! **Matchday II** er en realitet med endnu mere virkelighedstro action og masser af nye detaljer.
Der er masser af muligheder at vælge imellem, handicap til holdet, tidsbegrænsning af hver halvleg, holdnavnet, taktikken og meget andet.
Du kan enten spille **Matchday II** med computeren eller med en ven, og mod en ven. Er du rigtig sofistikeret, vælges cup eller divisions-option, der kan have op til syv hold (syv dystende venner).
Mulighederne er uendelige, men let overskuelige!
Det samme gælder selve kampen. Selvom du ikke kan få tingene til at fungere i første omgang, bør det ikke tage modet fra dig, for lige pludselig kører det bare. Efterhånden kan du lave alt, lige fra hop til hælespark.
Kickometret er i realiteten nøglen til succes eller fiasko. Potentielle matchvindere bør koncentrere sig om at få skudkraften justeret, før al andet!
Når du bliver mere avanceret, gælder det dødboldsituationer, målmanden og udnyttelse af det særlige Diamond Deflection System, der skal sikre, at bolden richotterer på realistisk vis (hvilket den vitterlig gør).
Det eneste, du ikke kan lære i Matchday II, er at fælde din modstander. Programmet tillader ikke beskidte tricks, og der findes hverken dommer eller advarsler.
**Matchday II** er faktisk endnu mere simulation end sin forgænger, men det har stadig en grundlæggende fejl - hastigheden. Driblingerne foregår med gaab-hastighed, mens skuddene er tilpas hurtige.
Er det simulation og brugervenlighed, der står øverst på ønskesedlen, kan det ikke gå galt med **Matchday II**, såfremt Matchday I ikke allerede står i samlingen. Forskellen er ganske enkelt ikke stor nok til at forsvare den store udskrivning på efterfølgeren.

**Morten**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |

## X-PUNKTET

I denne måned er vi så heldige at kunne præsentere en helt ny og spæd svensk software-debutant, et firma kaldet Power. Firmaet er startet på resterne af American Action AB, og deres Amiga-produkter ser helt sunde ud.
**Point-X** er imidlertid et 64'er-spil, og det er de knap så dygtige til. Beskedenhed er tilsyneladende et ukendt fænomen for det broderfolket på den anden side af sundet, idet de uden videre skamroser spillet højtideligt. Det skulle efter sigende være stoppet med lækker scrollende grafik i et væld af farver akkompagneret af masser af lækre lydeffekter.
Nå, men det må vi jo strax se nærmere på. I **Point X** flyver du henover jordfladen på een eller anden navnløs planet, og skal ramme bombemål nedenunder dig. Hverken lyd-

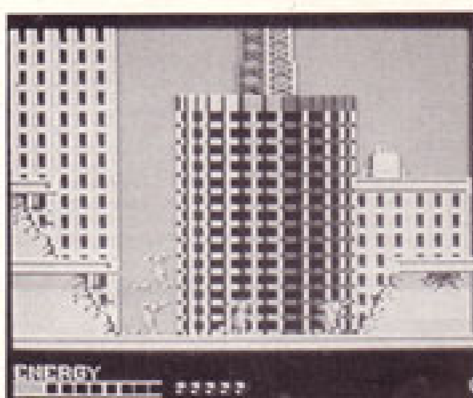
# SOFT check

effekterne eller grafikken giver nogen grund til at tabe øre, næse eller mund. Derimod varer det ikke længe inden du temmeligt sikkert mister tålmodigheden med spillet, idet hastigheden og variationen ikke formår at vække nogen form for begejstring. Udover et temmeligt kedeligt landskab spillet igennem, afveksles dit monotone bombetogt med mellemrum af fjendtlige maskiner, der summer forvildet rundt. **Point X** er på ingen måde særlig et svært spil, tværtimod kunne det nemt beskyldes for at være en kende for trægt i starten. Men måske alletiders for de lidt yngre.
Du skal i spillet være opmærksom på, at det er skadeligt for helbredet at kolidere med specielle typer rumskibe. Derfor følger der med **Point X** en særlig fortegnelse over fjendtlige maskiner, hvor det især er dem med en høj defence faktor, du skal koncentrere dig om. Desuden er det muligt at udruste dit skib for en stund med særlige features. Ved at fange specielle grafikdimser, der engang imellem nusser hen over skærmen, opnår turbo charger, ekstra energi units, firepower o.l. Meget praktisk, en god lille detalje. I sig selv er **Point X** et godt, velprogrammeret spil med en række smarte indfald. Det er bare ikke nok. Det hele er ligesom set for mange gange før, der er ikke noget nytænkning her. Desværre, for programmere, det kan de jo helt tydeligt, de kære blå-gule.

**Claus**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★★ |
| **Lyd** | ★★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |



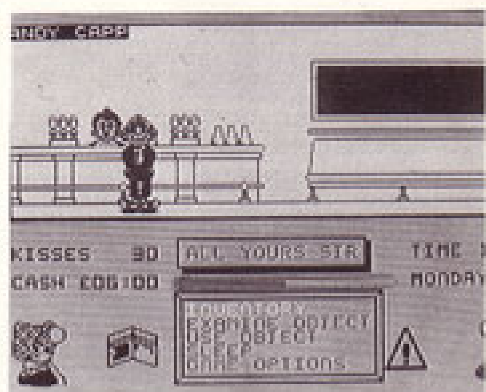



## GAL SOLDAT

Atter engang er det kvinden Athenas tur til at betræde de højglanspolerede glitterpixels på actionspillenes stjernehimmel. Denne gang skal vi møde "heroinden" Athena i Imagine spillet **Psycho Soldier**.
Spillet skal naturligvis loades ind, og til at starte med får vi et kort øjeblik lidt RAMBO musik, der jo siden er blevet Imagine-spillenes kendingsmelodi. Når den er færdig bliver der blændet op for et brutalt stykke musik. Det er musik af den slags, man kunne ønske blev opført på en scene og rigtige synthesizere istedet for C64'erens 3 kanals SID.
Men når alt dette er klaret, er vi klar til at gå i krig, og der er nok at tage fat på.
Athena er nemlig blevet smidt gennem tid og rum, ind i en anden tidsalder, hvor menneskeheden er ved at blive overtaget af slatne dæmoner og vandhoveder. Men det kan Athena ikke slå sig til tåls med.
Hun er nemlig kun lige vågnet, og skal kæmpe sig gennem 6 levels af stenhård spacefight. På hvert level er der ca. 30 skærme af rå action, hvor du får brug for en kvindes snilde (ikke noget med at bide og rive i håret).
Næ, Athena bruger lidt mere brutale midler: Sine ikke så lidt overdimensionerede bodybuilder arme (og dertil hørende negle).
**Psycho Soldier** er nemlig et slags platformspil, hvor du på de forskellige levels kan finde forskellige ikoner (tegninger, figurer) der både kan hjælpe dig og skade dig. Du må selv finde ud af hvornår du skal tage hvad.
Fra starten er du udstyret med laserkanoner (de sidder gemt i dine fingre - tror jeg nok) og rundt omkring ligger der bomber af alle forskellige slags, lige til at samle op. Du kan dog også ad omveje og megen skyderi, opnå udødelighed for en kort stund, indtil din energi også er rendt ud på dette punkt.
Sådan fortsætter din færd, med at skyde små uformelige tingester, der nogle gange skal have et skud, og andre gange to skud. Store grafikmonstre og underlige tingester, i alle mulige størrelser og udformninger, indtil du når til slutningen på et level, hvor du skal smadre den store bygning med en kombination af bomber og laserskud, og her kan det nok være at man er glad for at der blev samlet nogle forskellige bomber op undervejs, ellers er det bare goodbye.
Det er ikke fordi pointene tæller alt for stærkt. Du får nemlig kun 100 points for de almindelige "protagoniere" som indbyggerne nu engang hedder, og op til 1.500 points for de store, men så er de også langt større, og mere modbydelige end de små og nemme. Men vel vidende om pointtildelingen kan du jo nok forestille dig at der går nogle spil til, før end du har opnået de første 50.000 points - der giver nyt liv. Det næste får du først ved 150.000, og så efter hver 100.000 points, men hvem siger at du kommer så langt.
Grafikindtrykket i **Psycho Soldier** er en blandet fornøjelse, for noget af grafikken er lidt gnidret, og nogle af de små sprites, kan man kun lige se bevæge sig "groft overdrevet". Lyden er ret tynd, de skulle have fortsat musikken fra introen.
Det er ikke det helt store frygtindgydende indtryk man får, når Athena får et udyr i skallen og tager turen ned ad skærmen med et "skrig", der kunne minde lidt om lyden af et missil i et af de allerførste rumspil, der blev lavet.
Nå, men hvorom alt er kan du da nok få noget sjov ud af **Psycho Solder**.

**Henrik**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★ |
| **Lyd (i spillet)** | ★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★ |




## STATIV STAKIT KASKET-KARL

Ja, så er det tid til at få en lille en, først til halsen, og så på øjet. Når det er overstået kan vi tage en lille en på øjet, og så en lille en til halsen.
Det er noget i den retning, der er Kasket Karls livsholdning, og det kan da også være meget godt.
Hvorfor mon al denne tale om Kasket Karl, jo det er såmænd fordi det engelske softwarehus Mirrorsoft har lavet spillet **Andy Capp**, som jo på dansk er Kasket Karl.
Her indtager du rollen som (ja, rigtigt gættet!) Kasket Karl, og skal føre ham gennem en hel uge uden at han løber tør for alkohol. Men det med alkoholen er kun et lille problem, sidestillet med alle de andre ting, der skal tages højde for.
Først og fremmest skal du passe på Flora,

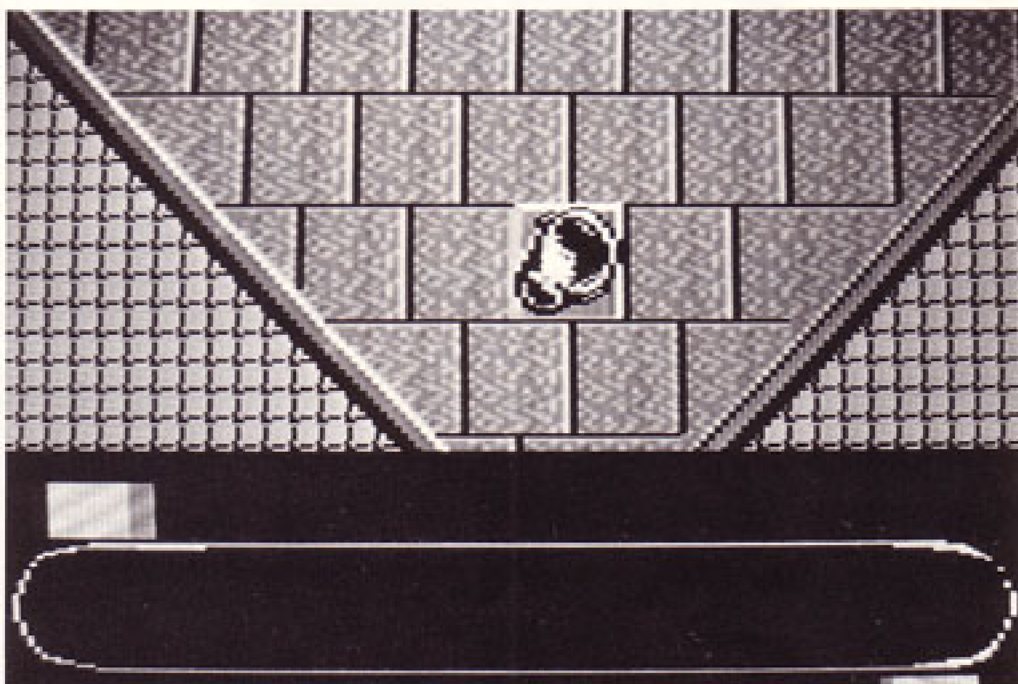
Kasket Karls kone, der konstant prøver at få fat i hans surt sammensparede penge. Hver gang de mødes, er der stort slagsmål, der hver gang ender med at Flora har nuppet nogle penge fra Kasket Karl. Dette kan dog undgåes ved at bruge charmen lidt.
Kasket Karl kan nemlig kysse, og det gør meget forskelligt indtryk, alt efter hvem det er der bliver kysset.
Samtidig med, at du skal holde øje med Flora (der med jævne mellemrum truer med at flytte hjem til svigermor), er der to andre personer, man skal passe på.
Den ene er pantelåneren, den anden er betjenten. Akkurat som du selv tror, at du er uskyldig som nyfalden sne (ikke fra i år), tager betjenten fat i dig, og så er der kun to muligheder. Enten overgiver du dig, eller også prøver du at slå dig fri. Vælger du at slå dig fri, går det hårdt for sig. Der står en sky af støv omkring betjenten og Kasket Karl, og spillet afgør selv hvem vinderen af slagsmålet er.

Hvis betjenten vinder kan du blive slæbt for en domstol, og få store bøder. Kan du så ikke betale bøden (der næsten altid overstiger din pengepungs indhold) må du sidde bøden af, eller også slutter spillet fordi du ikke får sprut nok, mens du sidder inde.
Men hvis du vinder over betjenten, får du både masser af penge, og går fri. I kampens hede får du nemlig snuppet nogle penge op af betjentens lomme.
Hvad skal man mon bruge penge til... Der er masser af ting at bruge penge på. Først og fremmest skal du hele tiden sørge for at holde dit "Alkometer" i top, så du ikke løber tør. Hvis dit Alkometer når i bund, er det bare GAME OVER Kasket Karl.
Og hvor får man så fyldt alkometeret op henne? I baren, seføli.
Her kan du stå og få dig en sludder med bartenderen, høre om der er nogen efter dig, eller om de vil sælge dig øl nok til at få alkometeret i top igen.
Så er der hestevæddeløb. Det er noget, Karl godt kan lide.
Men det kan godt være en kompliceret affære at spille på heste, hvis man ikke får lidt tips hist og her. For at få tips til hestevæddeløbet må du købe Racing News i kiosken, hvor du måske også kan slå lidt plat på din ven og låne nogle penge.
Når avisen er erhvervet, er det bare om at finde hen til bookmakeren igen, og få smidt nogle penge i puljen til højst mulige gevinst, og så er det jo spændende, om man kan vinde.
Spillet foregår i hele byen, hvor vi normalt følger Kasket Karl. For at klare dig med betaling, slagsmål, samtale o.s.v., har du 4 forskellige ikoner i bunden af skærmen. De styres ved brug af joysticket.
Når du har trykket på joysticket ud for den ikon, du ønsker at bruge, kommer der nogle valgmuligheder op på skærmen, som du så kan styre ved hjælp af joysticket. På denne måde kommer der en dialog i gang, som computeren og dens svar stort set kontrollerer, til stor fornøjelse for dig selv.
Kasket Karl er et virkelig sjovt spil, med en sød lille melodi, der dog kan slås fra hvis man ønsker det. Det er virkelig sjovt, og meget svært, at få Kasket Karls dagligdag til at fungere ordentligt, men der er ingen tvivl om at det bare er et spørgsmål om tid.
Det er Thorsdag hver dag. Især hvis du har **Andy Capp.**

**Henrik**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | ★★★★ |
| **Lyd** | ★★ |
| **Action** | ★★★ |
| **Fængslende** | ★★★★ |
| **Pris/kvalitet** | ★★★★ |

andre regler omkring denne skubben og ødelæggen, men de har alle det ene overordnede mål, nemlig at komme til at styre og kontrollere planeten ORB.
Når du skal rundt på planeten er der visse hjælpemidler, du helt sikkert vil få glæde af at bruge.
Heriblandt er Trampoliner, Springbrædre, Gummihjul, Katapulter, "Dustbins", "Open Dustbins", Ramper, pyramider, olie pytter, bobler, kogte æg og høns. Så som du sikkert kan se er det ikke småting du rammer ind i under din farefulde færd rundt på ORB. Som du sikkert har opdaget, er det ikke alle de førnævnte ting, der er lige hjælpende, men nogle af dem kan også skabe nogle værre problemer.



# HOP MED I 64'EREN

Ocean/Imagines nyeste produkt hedder **Mad Balls**, og det er også fuldstændig rigtigt. Spillet består nemlig af en række fuldstændig skrupravende skøre hoppende bolde.
Et kort overblik giver dig et indtryk af genren i dette spil, der er en flot sammenrodning af Thing, Thing bounces back, Paradroids, et labyrintspil og et par stykker andre heftige actionspil.
De 8 deltagende parter i spillet, er de kære 8 hoppende væsener i boldform, der hedder Freeky Fullback, Swine Sucker, Slobulus, Dust Brain, Fist Face, Horn Head, Skull Face og Screamin' Meemie. Du er Dust Brain, hvilket du jo lynhurtigt oversætter fra engelsk og finder din placering her i spillet.
Et skema i instruktionen forklarer hvilken styrke, de forskellige bolde har, og hvad de spiser. Ja, også hvad de spiser, for spillet er spækket med mad som du skal hoppe i, for at opnå en styrke der gør dig uovervindelig i den evige kamp, om at skubbe hinanden ind i de "Mål" der findes rundt omkring på spillebanen. Derudover er der naturligvis en række

Grafik og lyd er som i alle Dentons produktioner ganske gode, og originalt. Selve Gameplayet tager et godt stykke tid at kome ind i, men der er ikke noget galt i at "hoppe" lige ud i det, når først du er kommet i gang, kan du slet ikke stoppe.

Grafik ★★★
Lyd ★★★
Action ★★★
Fængslende ★★★
Pris/kvalitet ★★★



# SOFT cheap

*Dif-Daf-Duffy er tilbage i stolen, hvor han anmelder B-spillene, de billige til 29, 39 og 49 kroner. Denne gang har han set på såvel helt nye som relanceringer af tidligere fuldprisspil. Det er noget, der rykker!*



## TYND KOP TE

**Space Relief (Backroom Software)**

Eftersom jeg skal anmelde Space Relief, har jeg anmeldt det til politiet - så dårligt er det!
Handlingen går ud på, at du - Reginald Claudine - er blevet udstødt fra planeten Tessican. Du har imidlertid kapret et rumskib fra flåden, og herfra går så din vilde flugt over forskellige landskaber, imens du kæmper mod de lokale rumstationer og skibe.
I starten har du mulighed for at vælge mellem 3 sværhedsgrader. Det er lige meget, hvilken een du tager. De er alle lige nemme!
Når du er færdig med en bane, vender rumskibet om og flyver den modsatte vej. Dette skyldes, at du flyver i en spejlverden - ja, det bliver mere og mere genialt, ikk'?
Handlingen er forvirrende og absolut ingen nyskabning - der findes vel sådan cirka en flere tusinde spil, som omhandler dette tema. Lyden er heller ikke nogen sensation. Dog er grafikken ganske pæn, men det opvejer desværre ikke resten af spillet, så der er kun en ting at gøre, og det er:
★ (buuuuhh)

## HÅRD HUD, SEJE BØFFER

**Masters of the Universe (Americana)**

Masters of the Universe må siges at være noget af det mest aktuelle tilbud i øjeblikket i de danske biografer. I sidste nummer skrev jeg om det splinternye fuldprisspil, og for at det ikke skal være helt løgn, er det oprindelige (gamle) Masters-spil nu blevet genudgivet som billiggame. Du kan altså in other words få plastikmanden som er totalt uovervindelig i to forskellige spil: Det nye (fra sidste SOFT) og det oprindelige, der nu er at erhverve formedelst en 40-krone seddel.
Handlingen finder sted ved Slangebjerget's grotter - nærmere betegnet Greyskull, hvor den onde ærkefjende "Skeletor" (en bunke knogler) bor sammen med sine ligeså lede vagtposter og andet småkravl. Hans eneste ønske er, at blive kåret som miss Danmark... undskyld, jeg mener årets ondeste mand.
Tra, tra, traaaaa - du, He-Man, kommer heldigvis ind på skærmen fra venstre og tager den nådeløse kamp op mod Skeletor. Inden du kom ind på scenen, er du blevet informeret om, at Skeletor får alle sine kræfter fra en magisk sten, og den eneste måde du kan vinde over ham er, at samle otte stk. eder og forbandelser op og befri din ven Orko (et lagen med øjne) som tidligere havde prøvet at kaste disse eder mod Skeletor - men som desværre ikke fik held med sit forehavende.
Lykkes det dig at finde alle ederne som til sidst omdanner dit sværd til et atom-sværd, befri Orko og finde Skeletor og dræbe ham inden der er gået fire fuldmåner, ja så er du en rigtig He-Man. Men der er mange farer (både skjulte og åbenlyse), som f.eks. en støvsuger med andehoved, slanger, uhyggelige vagter osv., som du konstant skal undgå i din farefulde færd, og bemærk at du kun har tre liv til hele denne tur, hvilket jeg synes er for lidt. Undervejs vil du finde shield og skud til dit sværd (!?), som du simpelthen får konstant brug for undervejs samt de ovennævnte eder og forbandelser.
Grafikken og lyden er meget, meget flot. Figurerne fra eventyret ligner virkelig dem i spille.
Selv for folk, der ellers skulle mene, de var for gamle til He-Man, må Masters-spillet takket være den nye (nedsatte) pris siges at være en sikker sag. Køb det.
★★★★

## EVENTYR FOR DE DOVNE

**Vendom (Mastertronic)**

Så er det tid til "Det var engang". Ja, her er et eventyr, et rigtigt stofægte adventure, hvor der bliver budt på uhyggelige kæmpeslanger, uberegnelige fælder osv. Dit navn er Rikki og du har arrangeret et møde ved en dødsforladt kro med din gode ven Arrel - eks-herskeren af Armosinlandet. Armosinlandet er blevet besat af mange onde magter, ledet af den grusomme person Traklan og hans vagter.
I finder ud af, at du skal klare ærterne og modig som du er, stiger du op på din hest, ta'r din sorte rustning på og rider land og rige rundt for at finde ud af, hvordan du egentlig skal fordrive Traklan & Co. På din farefulde færd møder du de mest rædselsfulde skabninger, mystiske huse og alt, hvad et eventyrspil skal indeholde.
Selve betjeningen af Vendom er ligetil - du skal ikke skrive, hvad der skal ske, det klarer den højre del af skærmen selv. Den består af de kommandoer, du vil få brug for undervejs. Ønsker du f.eks. at sige "Traklan, giv mig sværdet", finder du ordet TALK, SAY TO, personens navn, GIVE, SWORD. Herudover findes der de sædvanlige kommandoer som Examine, Look, View osv., som alle giver en beskrivelse af den aktuelle lokalitet. En ekstra god kommando er SAVE/LOAD, hvor du hele tiden har mulighed for at gemme spillet for senere at load'e det frem igen.
Det er desværre ikke hvert skærmbillede, som indeholder grafik. Visse skærmbilleder er ren og skær information, hvilket gør det en smule kedeligt at spille.
Grafikken er ikke det helt store at råbe hurra for,

**Sådan bedømmer Duffy:**

| | |
|---|---|
| **Undgå dette spil for enhver pris** | ★ |
| **Dårligt, selv på tilbud!** | ★★ |
| **OK, værd at overveje til prisen** | ★★★ |
| **Fuld valuta for pengene og mere til!** | ★★★★ |
| **Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldpris-game!** | ★★★★★ |

men handlingen er ganske udfordrende og spændende. Især hvis du er fan af H.C. And.
★★★(★)

## FREDDIE FRA KTAS

**Frantic Freddie (Top Ten)**
Frantic Freddie har altid været lidt træt af sit arbejde som telefonledningsreparatør for KTAS. Det var altid ham, der skulle kravle op i telefonmasterne og rette fejl, som var opstået pågrund af overlast på telefonnettet.
Men så en dag skete der noget. Freddie blev forflyttet til en øde provinsby, hvor han skulle rette en hel bunke fejl i diverse telefonmaster, og under sit arbejde fandt han gudhjælpemig en spand fuld af guld, og een til og een til og een til og...
Pludselig stod han omgivet af en række Gremlins (—underlige skabninger), som bad ham aflevere alt det guld, han havde tage fra dem. Grådig som Freddie var, ville han selvfølgelig ikke, og så er det, du kommer ind i billedet.
Din opgave er at styre Freddie udenom disse gremlins, som skifter form efter hver bane, imens du indsamler deres guld. Det lyder måske nemt, men det er det bare ikke, for du kan kun kravle op på den ene side af masten og ned af den anden side, og det kan være allerhelvedes svært, hvis du har en af Gremlin'erne lige i din bageste. Hvert skærmbillede består af mellem 5 og 10 telefonmaster, som du er tvunget til at kravle op af for at hente alt guldet.
Personligt synes jeg at det er et ganske morsomt spil, men efter fem baner bliver det lidt trægt at komme videre. Grafikken er ganske pæn - såmen - mens lyden må siges at være imponerende - et kendt musikstykke for hver bane.
Frantic Freddie er et spil, du enten vil hade som pesten eller blive forelsket i lige fra starten - så er du advaret.
★★★(★)



## SEKSKANTET BILLARD

**Angle Ball (M.A.D).**
Hvis du hører til den del af befolkningen, som tilbringer hver fredag aften nede på den lokale Bodega og får et slag billard, men synes ikke rigtig at pengene slår til i hverdagen, ja så er dette spil skabt lige til dig. Spillet hedder Angle Ball og går kort og godt ud på, at du skal knalde baller, så det forslår.
At spille billard på et sekskantet bord er faktisk utrolig morsomt, specielt hvis du har en levende modstander. Det er hverken skomager, fortsat eller trebandecarambole, men derimod rigtig amerikansk billard - snooker om du vil - hvor du skal skyde 5-6 bolde i hul. Nu er det vel og mærke ikke lige meget hvilke baller, du skyder i hul. Der findes nemlig en sort bal, som absolut ikke må ryge i hul før til sidst, da dette vil gi' en god håndfuld point til modstanderen. Ej heller må du skyde din hvide bal i, da dette også vil gi' point til modstanderen.
Hver bal er mærket med et nummer, og i Angle Ball er det lige meget i hvilken rækkefølge disse skydes i hul. Det er det eneste dårlige træk ved spillet, eftersom at dette tæller i virkelig snooker (amerikansk billard).
I starten af spillet har du forskellige muligheder. F.eks. kan du spille mod computeren, hvilket ikke er særlig skægt, da du efter 3-4 spil lynhurtigt vil kunne slå computeren uanset sværhedsgrad. Herudover kan du vælge 1-player (hvor du spiller alene, en slags øvelse) eller 2-player som klart er det sjoveste. Herudover kan du vælge mellem 24 forskellige opstillinger eller du kan selv lave helt din egen personlige opstilling. Dette foregår ved hjælp af joystick'et, hvor du kan flytte rundt på ballerne og placere dem netop der, hvor du ønsker, de skal stå. Når du har lavet din favorit-opstilling, kan du så gemme den for senere at loade den frem igen og spille. Fin finte.
Før du skyder, skal du ved hjælp af en minimarkør på skærmen vælge den bal, du ønsker at skyde i hul. Når dette er gjort, findes der øverst på skærmen en bal, hvorpå du - igen ved hjælp af joystick og en markør - bestemmer, hvor på ballen du ønsker at ramme. På denne måde kan du f.eks. lave venstreskru, højreskru osv.
Herefter er så bare tilbage at bestemme, hvor hårdt slaget skal være. Og det gør du med en afbilledet billard-kø ude i højre side af skærmen, som du skal hive tilbage. Tilbage er så kun at trykke på fire og så ellers bede en lille bøn til vorherre.
Du kan misse tre gange, men efter den tredje gang er du yt. Computeren finder selv banerne i forskellig rækkefølge. Du kan f.eks. få en utrolig svær bane og så bagefter igen en meget let, hvilket absolut gør spillet meget spændende.
Grafik, lyd og "action" er i top, og jeg tilbragte i hvert fald mange sene nattetimer med Angle Ball - det slår (næsten) Bennys Bonde Bodega. Eller sagt på en anden måde:
★★★★★

## SLAP BORG-KRIG

**Orc Attack (Top Ten)**
Din opgave i Orc Attack går ud på, at du skal forsvare din borg mod frygtindgydende angribere. Til din hjælp har du en række kampesten og kogende olie, som du kan kaste ned over dem. Men det skal gå hurtigt - rigtig hurtigt endda, for de kommer i tusindvis. Og så er den sag ikke sjovere.
Ved hjælp af dit joystick skal du fise ud til højre og venstre for at hente sten, og når denne ration er brugt, får du kogende olie til din hjælp, hvilket totalt udrydder alle angribere.
For at angriberne skal nå op til kanten af din borg, skal de samle 3 stiger. Lykkes det dem at få samlet en stige, forsvinder dine sten til fordel for et sværd, som du skal bruge til nærkamp mod dine angribere. Lykkes det dig at slagte dem, får du dine sten tilbage, og så skal du ellers smadre deres stige til ukendelighed.
Efter en række baner, skal du også til at kæmpe mod Ninja'er, som kravler op ad væggen, samt angribere med ambrøst.
Øverst får du info om, hvor meget du er skadet (9—frisk som en havørn til 1—død som en sild), og har fjenden gjort for meget kål på dig, mister du et af dine to liv. Ekstra liv scores ved 20.000.
Tynd handling, dårlig programmering, lousy game.
★★

## HAN KOM, HAN SÅ, HAN SKØD

**Outlaws (Ricochet)**
For mange år siden kom en række mænd ridende fra øst, og med dem kom terror og ødelæggelse. Ingen kunne føle sig sikker mere, ingen familie var komplet, kvinder blev voldtaget og ingen mand kunne føle sig fri. By efter by blev plyndret og antallet af sheriffer kunne tælles på kirkegårdene efter denne skrækindjagende bande havde været på "besøg".
De blev kaldt The Outlaws. Mange måneder gik, men så en fuldmåne-nat så man langt derfra en ensom cowboy. Han havde intet navn og ingen fortid. Hans mission var at udrydde The Outlaws.
Han blev kaldt den Ensomme Rytter.
Og he kommer du så ind i billedet, for du skal guide den ensomme rytter igennem ødemarker og byer. Ved hjælp af joystick'et skal du styre hesten - om den skal ride i galop, springe over forhindringer som f.eks. brækkede grene, hvilken vej og hvor hurtig-langsom, den skal ride. Herudover skal du også styre skudduellerne, som vil opstå under din farefulde færd.
Skærmens nederste del er forbeholdt informationer om dine point, eventuel highscore og dine liv.
Spillet tager sit udgangspunkt ved en ødemark, hvor en del af banditterne

SOFT cheap

bor i et stort hus. Disse skal du udrydde for herefter at komme videre til endnu en ødemark fyldt af indianere som forsøger at udrydde dig med deres dødbringende pile. Denne bane indeholder endnu flere banditter og forhindringer, så du har brug for hele din koncentration.
Når du så langt til at klare denne bane med, kommer du ind til Dodge City, hvor det endelige opgør med banditterne vil finde sted. Her skal du passe på, at du ikke skyder civilbefolkningen i stumper og stykker, men derimod kun The Outlaws.
Du har tre liv til at gennemføre din mission, så det gælder om at være hurtig på aftrækkeren.
Grafikken, lyden og handlingen er helt i top. Køb dette spil eller få besøg af The Outlaws.
★★★★★

## ATOM-ADVENTURE

**Rigel's Revenge (Bulldog)**
Vi spoler lige tiden en tand tilbage til det 22. århundrede. Din planet har netop vundet en sejr over nogle rebeller og fremtiden ser lys og dejlig ud - INDTIL du en dag bliver informeret om, at en skør videnskabsprofessor (Rigel) har opfundet en dommedagsmaskine...
Din opgave nu er at finde denne maskine og ødelægge den. Du er blevet udstationeret blandt planetens topelite-krigere, og så går det ellers deruda' i dette storslåede adventurespil. Tiden er din største fjende, men heldigvis er der indlagt kommandoen Wait (vent), så du har tid til at tænke dig om, uden at dette bliver indregnet i den aktuelle tid.
Rigel's Revenge indeholder et ret omfattende ordvalg, dog ikke a la Pawn eller Infocom. Du har mulighed for at gemme dit spil til senere brug, og det vil du helt sikkert få brug for, for det er virkelig et spil, som kræver noget af de små grå.
Der er nogle virkelig flotte scener/billeder, hvor du har mulighed for at zoome ind på forskellige ting, som du mener vil have betydning senere i spillet. Do it to it.
★★★★

## EN TUR PÅ MÅNEN

**G-Man (Code Masters)**
G-man er det næste spil i rækken, og denne gang tager vi turen op i rummet nærmere betegnet Månen, som består af 10 forskellige landskaber med hver deres sværhedsgrad.
Til din hjælp har du fået monteret en miniheli-kopter på ryggen. Minihelikopteren skal du bruge til at komme over kløfter, miner m.m. Efter hver bane, venter der et transportskib, som vil bringe dig videre til det næste landskab.
Undervejs vil du have mulighed for at finde ammunition til din specialkonstruerede lasergun samt benzin til din minihelikopter. Tiden er din største fare: Når du ikke hen til dit transportskib inden ca. 1 minut, er din mission ovre, og du kan begynde helt forfra igen. Dør du undervejs, bliver der trukket 10 sekunder fra din reelle tid og så handler det ellers bare at flyve deruda' med håbet i behold.
Bruger du din benzin for hurtigt, har du ikke en chance og ligeledes hvis du bliver ramt af et jord-til-jord-missil eller af en alien.
G-man hører til den bedre ende af rumspillene, og da grafikken og lyden ikke er allerværst får det lige med nød og næppe 3 1/2 stjerne.
★★★(★)

## DANSK GEN-UDSENDELSE

**The Vikings (Kele-Line)**
Så kom The Vikings også som billigspil fra det tidligere så kendte (eller skulle vi sige berygtede) Kele-Line.
Handlingen, som må siges at være ganske original, går ud på, at du i bedste Rambo-stil skal befri din dronning fra nogle grufulde banditter. Dit navn er Erik og du er boss for en række vikinger i år 1100.
En tidlig morgen lander du på øen Stoney Island, en velbevogtet engelsk ø. Med dine øredøvende krigsråb og dine bare næver går du så i gang med at udrydde de engelske barbarer, alt i mens du holder øjnene åbne for ting, som du dels skal bruge som hjælpemidler på Death Island - øen, hvor din dronning holdes indespærret.
Af nyttigt grej til guttermænd kan nævnes et sværd, et skjold, en stige osv.
Når alle disse ting er indsamlet, skal du skynde dig tilbage til dit vikingeskib og sejle videre til Death Island. Her skal du udplyndre briternes hovedfæstning og finde din vej gennem en labyrint, hvor du skal stjæle skatte og altervin. Til sidst... nej, det vil jeg ikke fortælle om - det kan du selv finde ud af, hvis du køber The Vikings.
Vikings byder på action fra a til å, og grafikken og lyden går rent ind på computerskærmen. Især nu, hvor Søren Grønbechs spil kan erhverves for under en halvtredser (og ikke som før 179,-).
★★★★

## BILLIGT BANANSPIL

**Helidrop (Top Ten)**
Navn: Joe Starbuck. Opgave: Kast forsyninger ned til medarbejdere i den Moldavianske Ambassade.
Det er kort og dårligt, hvad Helidrop går ud på. Føler du, at du er mand nok til denne opgave, så fis ind i helikopteren, start den og begynd din farefulde rejse over det Moldavianske landskab, imens du undgår angribende helikoptere og kanonkugler.
Før du når dit mål, skal du først samle forsyningerne til ambassaden op ved simpelthen at flyve henover en rampe, hvorpå disse forsyninger står. Herefter kaster du disse ned på ambassadens tag, og flyver videre til den næste bananrepublik og gør det samme igen og igen og igen og igen og igen, indtil du bliver så træt og irriteret, at du til sidst brækker båndet i stykker eller begynder at læse børsnoteringerne fra i går.
Der bliver praktisk taget ikke budt på en klap i dette spil andet end angribende helikoptere, og hvis man flyver helikopteren helt op til toppen af skærmbilledet, er du faktisk totalt uskadelig.
Grafikken og lyden er middelmådig og handlingen er snoorrkkk.
★

## KRYDSER OG BOLLER

**Saracen (Americana)**
Saracen er egentlig et underligt spil. Trods den meget dårlige grafik og scrolling er det faktisk ganske morsomt.
Handlingen går ud på, at du skal bane dig vej gennem diverse underlige labyrinter som er stærkt bevogtet af nogle underlige kors, som ifølge instruktionerne skal ligne Saracen's vagtposter. Et eller andet sted vil du støde på vagtchefen, som på skærmen nærmest ligner en mærkværdig afrikansk gurumaske. Denne (eller om du vil: ham) skal du skyde ihjel ved at placere en bombe ved siden af ham, og så ellers skyde en pil mod bomben. Ja, jeg må tilstå, det lyder lidt underligt, men sådan er det nu en gang. Unægteligt lidt bizart...
Visse dele af labyrinten er aflåste, og for at kunne komme videre, skal du (selvfølgelig) finde en nøgle. Herudover skal du passe på, at du ikke står for tæt på en bombe, hvis du ønsker at sprænge den i luften, og ligeledes skal du passe på ikke at blive taget af vagterne.
Jeg fatter ikke, hva' pokker spillet har med "hellige riddere" at gøre, for grafikken består udelukkende af krydser, boller og firkanter. Men OK, det hele er ganske skægt at spille, da der er et utal af rum, du skal udforske.
★★★

## RÆS OVER FELTET

**Talladega (Americana)**
Elsker du fart og lækre dåser på hjul, ja så er her et tilbud til dig. Talladega hedder det, og så har vi strax lugten af benzin i næseborene.
Din ærkefjende King Richard har vundet 200 Grand National i uendelige tider og modig som du jo evig og altid er, vover du at tage udfordringen op mod ham.
Det første, du skal tage stilling til, er, om du ønsker en let eller en svær bane. Når dette så er gjort, skal du kvalificere dig til det rigtige løb. Det sker ved at prøvekøre en bane, hvor fejl og din gennemsnitshastighed afgører, om du er en mand med hår på brystet eller en total amatør i bedste Hans Henrik stil.
Selve betjeningen er pære-




let: ved tryk på Fire udløser du din specialbyggede turbo og et ryk tilbage på joysticket sørger for, at du bremser. Herudover skal du så "kun" tænke på at styre uden om dine modstandere, samt konstant checke, hvor meget dæk du har tilbage på din racer, hvor meget benzin du har tilbage i tanken samt om du har nogen motorproblemer. Sker det at du kører tør for benzin, er du ude af løbet permanent. Derfor bør du engang imellem køre i pit (et miniværksted) for at få klaret eventuelle problemer.
Du bliver konstant informeret om dine point, hvordan din placering er, hvem der ligger foran dig samt hvem der egentlig fører løbet.
Der er ca. 30 forskellige baner, du skal drøne igennem, og du vil lynhurtig finde din egen taktik, når du skal overhale dine konkurrenter.
Grafikken er i 3-D, er ganske pæn og også lyden er ret flot, så alt i alt er Talladega et spil, jeg klart kan anbefale de fartglade spritbilister.
★★★★

## HJERNE-GYMNASTIK FOR VIDERE-KOMNE

**Dragon Skull (Ricochet)**
"På min sidste rejse nåede jeg endelig langt om længe til Skelet-øen. Min søgen efter det onde skelet må siges at have været succesfuld. Men der var en ting som sagde mig, at det onde skelet vidste, at jeg havde sat mine fødder på hans ø.
Uhyggen bredte sig yderligere, da man langt fra kunne høre rædselsslagne skrig - formodentlig fra zombier.
Da jeg befandt mig foran den kæmpemæssige indgang til det onde skelets grotter, spurgte jeg mig selv: Tør jeg udfordre skæbnen eller skal jeg hellere ta' båden tilbage og besøge faster Carla?"
Tjaaaa, det er jo egentlig op til dig, men jeg tror umiddelbart, at det er morsommere at udfordre det onde skelet end at drikke kaffe hjemme hos Carla.
Dit navn er Sir Arthur Pendragon og din opgave er, at finde den onde skeletmand og så ham ihjel - hvordan og hvorfor vides ikke.
I din søgen efter ham, vil du undervejs finde en række remedier såsom en skovl, en kåbe, en sten osv., som du enten skal bruge for at komme videre i grotten eller til at forsvare dig mod angribende kæmpedrager eller opretgående vagtmyrer.
Du har fem liv til at gennemføre din dødsensfarlige tur på. Hvert liv består af en sjæl, som ved kontakt med det onde skelets vagtposter, æder lidt af din sjæl, indtil du til sidst falder død om. Godt game.
★★★★

## LANGSOM KØRSEL

**Grand Prix Simulator (Code Master)**
Grand Prix er ganske enkelt røvkedeligt - sagt uden at blinke. Det henvender sig for spædbørn, som mangler oktan i blodet. I stedet for at have speederen i bund, har de trukket håndbremsen og træder på bremsen i stedet for speedern - med andre ord: Der er nul kul på drengen.
Ja, ja, ja, jeg ved det godt: Code Masters selv er helt vilde for at gøre en masse reklame for dette spil og de har da også fået en eller anden adelig filejs til at opreklamere det. Men det hjælper stadig ikke. Det er ganske enkelt ikke godt nok.
Hvis vi først ser på grafikken, ja så bør vi bruge en lup for overhovedet at kunne se racerbilene. Banernes udformning er elendig, og du følger bilerne i fugleperspektiv, hvilket man ikke just kan sige at være særlig opfindsomt, eftersom man slet ikke får suget i maven som f.eks. i Talladega.
For det andet kan lyden sammenlignes med at man trak en kat i halen. Det eneste, der her er værd at bide mærke i, er en synkroniseret stemme i starten af spillet, som tæller ned fra 3, samt en øverdøvende larm, når bilerne kører uden for barrikaderne.
For det tredje er actionmængden og afvekslingen minimal, selv om der findes 12 forskellige baner.
I mine øjne er spillet lige til at smide ud i skraldespanden.
★

## FINGEREN PÅ... JOYSTICKET

**Bazooka Bill (Ricochet)**
Bazooka Bill er helt klart spillet for de krigsgale individer.
Det går kort og godt ud på, at du - Bazooka Bill - skal redde General MacArthur, der har gemt sig på en ø - hvilken ø vides ikke, men hvis du ser i instruktionerne, får du øje på et minilandkort, hvor der er tre små øer og en by. På disse øer ligger der forskellige våben gemt, som er dig uundværlige, når du skal redde den stakkels MacArthur. Af våbentyper kan nævnes: Dine bare næver som totalt kastrerer modstanderen, en kastekniv, en maskinpistol, en bazooka og en flammekaster - hver med deres fordele og ulemper (yessss, ze bazooka iz very nize!).
På et tidspunkt vil du måske komme til en flyvestation, hvor du lige kan "låne" en jetjager med diverse ammunition, som simpelthen bare udrydder dine modstandere fuldstændig, og modstandere har du nok af. Zuluer, bananjægere, soldater, spioner, lastbiler, jetjægere, helikopter og andre rare ting.
Bazooka Bill må klart siges at være sværere end Rambo, dels på grund af din begrænsede ammunitionsmængde og dels hver enkelt kamp, som virkelig kræver mandsmod.
For en god ordens skyld bør det nævnes, at det faktisk ikke er helt tosset, hvis du lægger en slagplan på, hvordan du vil redde stakkels lille Mac fra døden. F.eks. skal du jo bruge en jet for at komme fra ø til ø, du skal dels have samlet nok med ammunition og våben osv., osv.
Bazooka Bill er et spil, hvor fingeren på joystick'et er det vigtigste.
★★★★

## LOV & UORDEN

**Judge Dredd (Ricochet)**
Kriminale hersker over hele verden, og værst er det i en stor by kaldet Mega City, hvor kriminalitet er et ligeså almindeligt ord som penge.
Din opgave er kort og godt: Undersøg hvor omfattende kriminaliteten er og hvordan man udrydder den.
I spillet vandrer du rundt blandt de 1 million indbyggere, hvoraf en del bor i huse og andre bor i underverdenen - dvs. i kloakerne.
Til din hjælp har du fået udleveret en specialkonstrueret motorcykel, en gun samt en minicomputer, hvorfra du hele tiden får informationer om nye episoder. Og husk: Du må selv stå til ansvar for det du gør, når du rydder op efter de slemme drenge.
Spillet minder en del om "En mand ser rødt", dog

SOFT cheap

SOFT cheap

med den undtagelse, at grafikken er en pæn smule ringere.

★★★

## OP AT FLYVE

**Sunburst (Hewson)**

Med Sunburst kommer du rigtig op at flyve. Du får lov til at se galaxer og mange underlige universer. Med andre ord - endnu et spil blandt de tusinde, der omhandler det uendelige univers.

Det hele går ud på, at en nyt solsystem er ved at dannes, hvilket udgør en katastrofal trussel mod det gamle solsystem. Dette betyder, at galaxen vil blive forskubbet og alt vil være et stort rod. Ren kage.

Der må og skal gøres noget nu, og hvem tror du har meldt sig frivilligt til denne farefulde ekspedition: Rigtigt, dig selv! (Du har vundet en halv skål suppe. Sjovekaj).

Hver bane består af en sol, omringet af forskellige sten-formationer. Disse formationer prøver konstant at opbygge ny energi, så de kan nedbryde det gamle solsystem. Det værste af det hele er, at udfra stenene strømmer millioner af dangerous aliens.

Der er to typer aliens: En grøn, som drøner rundt med energikapsler. Og nogle røde, som konstant prøver at tære på DIN energi. Lykkes det dem at tappe al din energi er du tot, dead, død, finito.

Dem du skal koncentrere dig mest om, er de grønne aliens, for hver gang du skyder en af disse, taber den noget energi, som du omgående skal samle op. Lykkes det dig at få samlet så meget energi som muligt, vinder du, og det nyopståede solsystemeksploderer. Herefter går du videre til næste level.

Alt i alt er det måske et meget morsomt spil, men jeg må tilstå, kære læser, at mine favoritter mest foregår nede på jorden.

★★★

## PONG SÅ DET BATTER

**Super Star Ping Pong (M.A.D.)**

Er du til bordtennis, så er dette spil bare ping, pong, dynamolygte.

Reglerne går efter de internationale bordtennisregler - du spiller til 21 point, hvor serven skifter ved hver 5. Når begge spillere 20 point, skal du spille videre, indtil en af jer vinder over den anden med 2 overskydende point.

Du kan både spille single- og doublebordtennis, og endvidere har du mulighed for at bestemme, om du er på niveau med dem nede fra ungdomsklubben eller om du er en ny verdensmester in spe.

I starten af Ping Pong skal du dels vælge mellem 1 el. 2 player, sværhedsgrad 1-4, smashstyrke, hastighed, længden på kampen, batvalg og hvilken side du ønsker at stå.

Grafikken og lyden er udmærket, og du vil sikkert spille det mange gange, hvis du tilføjer det til din samling. Derfor:

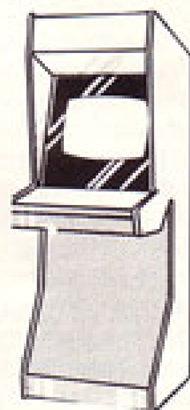
★★★★





**Nyt i NÆSTE NUMMER**

Rolig nu. SOFT er snart hos dig igen. FAKTISK ALLEREDE DEN 21. APRIL '88!



**NÆSTE NUMMER**

– er proppet med spændende nyt . . .

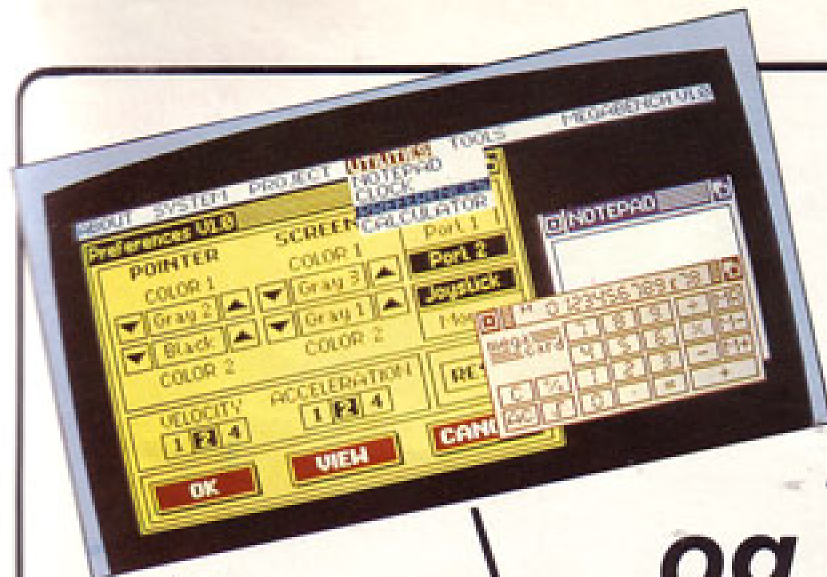
Tag med Morten Strunge Nielsen på besøg i de store arcade-spillehaller verden over.

Pokes, tips og tricks.

Og meget meget mere . . .

SOFT

**PÅ GADEN 21/4. DONT MISS IT.**




# Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -



**kr. 595,-**
incl. moms




# THE FINAL CARTRIDGE III®

## Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-toolkit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

### Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menubjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

**Preference-vindue**
til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

**»LCD«-calculator**
Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

**Notesbog**
Nem tekstbehandler med proportional-skrift samt vinduer til

**DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER**
til hurtig,. direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

### Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

**Centronics/Seriel/RS 232 screen-dumps**
for komplet A4 udskrivning * udskrivning af interupted screens * farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

### Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

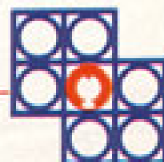
Renumber * Auto * Delete * Old * Help * Kill * Find * Replace * Fast format * Scrolling op/ned * Low Res screendumps * Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og BACK-UP FUNKTIONER:
Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III.
Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

- Dansk brugervejledning m/opslagsindeks
- 12 mdrs. garanti
- Hot-Line service for slutbrugere



**MØRCOM DATA A/S**



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved   Tlf. 03 72 68 88

*- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark*

SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÄRSTA - 76021880
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

Aalborg: Bilka, 08 15 24 00 ● Aalborg: Knud Engelig, 08 [illegible] 66 65 ● Aalborg: OKH, 08 1[illegible] 00 ● Allerød: Allerød Foto, 02 27 [illegible] 64 ● Esbjerg: A-Z [illegible], 05 14 [illegible] 44 ● Esbjerg: [illegible] Bøger, 05 12 [illegible] 77 ● [illegible] ● Gråsten: Gråsten Radioforretning, 29 [illegible] ● Haderslev: Anva, 04 52 [illegible] ● Hellerup: [illegible] Foto, 01 [illegible] ● Helsingør: Lokal Lyd & Billed, 02 21 01 06 ● Helsingør: OKH, 02 22 92 22 ● Herning: ASG Foto, 07 12 55 14 ● Herning: Herning Elektronik, 07 22 58 44 ● Hillerød: Chr. Dalø, 02 26 58 80 ● Hillerød: [illegible] Computer Center, 02 26 24 [illegible] ● Hjørring: Anva, 08 92 52 66 ● Hobro: Foto-Kino, 08 52 06 66 ● Holbæk: Hegner Foto, 03 43 05 35 ● Holbæk: J. Wulff Boghandel, 03 [illegible] ● Holstebro: Computer Shoppen, 07 41 00 34 ● Holstebro: Foto Jensen, 07 42 49 49 ● Holstebro: [illegible] Thomsens Boghandel, 07 42 [illegible] ● Horsens: Fotohuset, [illegible] ● Horsens: Fona, [illegible] ● Ishøj: Bilka, 02 73 [illegible] 33 ● Ishøj: Ishøj Boghandel, 02 73 [illegible] ● Kalundborg: Schwarzbach Foto, 03 51 13 95 ● Kolding: [illegible] 05 52 35 22 ● København K.: [illegible] Radio, 01 31 02 72 ● København K.: Nyboder Boghandel, 01 32 33 20 ● København N.: [illegible] 01 83 10 39 ● København Ø.: [illegible] 01 18 33 66 ● Lemvig: [illegible] Computer, 07 82 03 06 ● Lyngby: [illegible] 02 87 04 45 ● Lyngby: Magasin, 02 88 44 33 ● Maribo: [illegible] 03 88 07 47 ● Nakskov: [illegible] Data, 03 92 58 47 ● [illegible] Trading, 09 3[illegible] 33 44 ● Nyborg: Nyborg Foto, 09 3[illegible] 44 44 ● Nykøbing F.: Digi Soft, 03 85 [illegible] 85 ● Nykøbing Mors: Dam Foto, 07 72 39 72 ● Næstved: Georg Christensen, 03 72 20 24 ● [illegible] ● Odense: Bilka, [illegible] ● Odense: [illegible] ● Odense: [illegible] Bøger, 09 11 4[illegible] ● [illegible] ● Roskilde: [illegible] ● Rødovre: B.O. Bøger, 01 41 [illegible] ● Rønne: [illegible] 03 95 01 [illegible] ● Silkeborg: Graffiti Data, [illegible] ● Silkeborg: Søndergårds [illegible] 27 99 ● Skagen: J.G. Eskildsen, [illegible] 44 67 77 ● Skive: Chr. Richardt, [illegible] 52 44 66 ● Skærbæk: Jensen Foto, 04 75 11 34 ● Slagelse: Holm Foto, 03 52 65 20 ● [illegible] ● Svendborg: [illegible] 21 48 ● Svendborg: Lutten[illegible] handel, 09 21 03 23 ● Sønderborg: Ingvorsen Foto, 04 42 39 65 ● Thisted: Dam Foto, 07 92 39 92 ● Tåstrup: Poulsen Computer Center, 02 99 09 77 ● Tønder: Jetten Boghandel, 04 72 23 41 ● Valby: Becodan, 01 74 74 66 ● Vejen: Leg og Data, 05 36 08 32 ● Vejle: Byskov Foto, 05 82 30 88 ● Vejle: Papyrus, 05 82 04 85 ● Viborg: Jacobi Foto, 06 60 45 44 ● Vordingborg: Distributøren, 03 77 63 00 ● Ølstykke: Foto & Computercentret, 02 17 94 94 ● Åbenrå: Data Mega, 04 62 27 42 ● Åbenrå: B. Bojesen Boghandel, 04 62 33 52 ● Åbenrå: L. Munchow Foto, 04 62 33 40 ● Århus: Bilka, 06 24 11 22 ● Århus: City-Vest Boghandel, 06 25 36 44 ● Århus: Clemens Data, 06 13 39 22 ● Århus: Computer Butikken, 06 13 20 55 ● Ølstykke: Foto & Computercentret, 02 17 94 94

Bygget på filmen af samme navn. PLATOON er det bedste spil Ocean i lang tid har frigivet. Det kendte engelske blad Zzap 64 skrev bl.a.: "Når du spiller PLATOON kan du lugte frygten. Atmosfæren er fremragende. Du føler virkelig at du slås for dit eget liv. Et spil alle andre skal måles imod. Grafik og lyd er fremragende." PLATOON er ude NU til din Commodore 64 og til Amstrad. Se den før din nabo!

PLATOON
The first casualty of war is innocence.
ocean

MAGNIFICENT SEVEN
FRANKIE
WIZBALL
SHORT CIRCUIT
PLUS YIE AR KUNG FU FREE
ocean

Otte Ocean hits samlet i en kasse. MAGNIFICENT SEVEN indeholder 8 fremragende spil, hør blot: HEAD OVER HEELS / COBRA / SHORT CIRCUIT / FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD / ARKANOID / WIZBALL / GREAT ESCPAPE / YIE AR KUNG FU. Alle 8 til en fuldstændig vanvittig pris. MAGNIFICENT SEVEN er klar til din Commodore 64 og Amstrad.

ocean

IMPORT
Super Soft
06 19 32 44

DISTRIBUTION
Super Soft
06 PCS